

2'95€
491 Ptas.

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo®

Acción

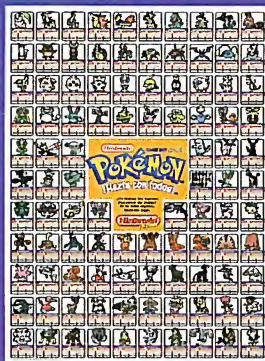
¡¡GRATIS!!

PÓSTER DOBLE

100 POKÉMON
ORO Y PLATA



CALENDARIO
POKÉMON 2002



**GUÍA DE
COMPRAS**

Descubre los
mejores juegos
para estas
navidades

REPORTAJE ESPECIAL

MÁS DE **50** IDEAS
PARA REGALAR
POKÉMON ESTA NAVIDAD

¡¡REGÁLATE POKÉMON!!

Nº 110
ENERO



**¡¡Alucina con sus aventuras
en Game Boy Color y Advance!!**

HARRY POTTER





WARIOLAND 4

Sé ambicioso, sé rápido. Sé Wario.

Nintendo®
GAMING 24:7™

Reportaje

ELIGE POKÉMON



Empieza el año regalando Pokémon. En este reportaje hemos preparado más de 50 ideas para que te demuestres que eres un verdadero fan Pokémon. Encontrarás desde peluches a películas, pasando por los videojuegos, claro. Y todos con los precios bien puestecitos en EUROS, ¡eh!

14

PREVIEWS



En el 2002, la cosa irá de héroes, seguro. Aquí tenemos unos cuantos, estrenando el año capicua para Game Boy Advance. Los primeros son galos, nada menos que Astérix y Obélix, dos clásicos que ahora se estrenan en la nueva portátil. Los otros, porque son bastantes, llegan desde la galaxia Star Wars, lo que ya suena a éxito. Son los protas del Episodio 1 y lucen tan guay como en la película.

10 Asterix y Obélix

12 Jedi Power Battles

REPORTAJE

ROGUE LEADER

El nuevo juego de la conquista de la galaxia, por fin en Nintendo Acción. Era el DVD más buscado, y no sólo por los fans de la saga, sino también por cualquier jugador con ansia de espectáculo. Y así ha sido. ¡¡Un pelotazo!!



20

GUÍAS DE TRUCOS

Volvemos a la normalidad. Están todas las guías, no busquéis. Las nuevas y las que nos faltaban. El manual de estrategia de Oro y Plata continúa su camino, imparable, con nuevas ciudades y desafíos. Empezamos (y terminamos) con Mario Kart, para que de una pasada seáis también capaces de ganar el torneo. Tony Hawk y Lara Croft completan el despliegue.

52 Pokémon Oro y Plata

62 Mario Kart

68 Tony Hawk 3

72 Tomb Raider



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

26 ISS Advance

30 Harry Potter y la Piedra Filosofal

32 X-Men Reign of Apocalypse

34 Frogger's Adventure

35 Inspector Gadget

36 Doom

37 Rugrats in Castle Capers

38 Atlantis

47 Chuchu Rocket!

GAME BOY COLOR

24 Harry Potter y la Piedra Filosofal

27 Tony Hawk 3

28 Resident Evil Gaiden

33 El Planeta de los Simios



Otras secciones

4 Noticias

48 Guía de compras N64

49 Guía de compras GBA

50 Guía de compras GBC

76 Zona Zero

78 Trucos GBA

79 Trucos N64

80 Trucos GBC

82 El mes que viene...

¡REGALAMOS 20 INSPECTOR GADGET!

Puedes ir directamente al concurso, o pasarte por la review del juego en la página 35, y luego, sí, ir al concurso ¡y participar!



23

Director Editorial Revistas de consolas:
Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz

Directora de Arte: Susana Lurguie

Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)

Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela

Secretaría de Redacción: Ana Torremocha

Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan

Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis

Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José

Cobas, Sergio Martín, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Director General: Carlos Pérez

Directora de Publicaciones: Mamen Perera

Directores Editoriales:

Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein

Subdirector General Económico-Financiero:

José Aristondo

Directora de Marketing: María Moro

Director de Distribución: Javier Tallón

Director de Producción: Julio Iglesias

Coordinación de Producción: Lola Blanco

Departamento de Sistemas: Javier del Val

Fotografía: Pablo Abollado

Departamento de Suscripciones:

Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Directora de Publicidad: Mónica Marín

E-mail: monima@hobbypress.es

Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez

E-mail: lucia@hobbypress.es

C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

Norte: María Luisa Merino

C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya

Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36

Cataluña/Baleares:

C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona

Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66

Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ª

46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90.

Fax: 96 352 58 05

Andalucía: María Luisa Cobián

C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla

Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18

Redacción:

C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid

Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 12 04 48

nintendoaccion@hobbypress.es

Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41

902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: España. C/General Perón, 27

7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30

Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA

Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo

Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción"

and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o

copyrights de Nintendo de America Inc. Adicionalmente, los siguientes

nombrados son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas:

TM, ® y © en juegos y personajes pertenecientes a compañías que

comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente responsable de las opiniones

vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los

contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



GAMECUBE ARRASA EN ESTADOS UNIDOS

Según los datos, se han vendido 27 consolas cada minuto en América

No ha podido empezar con mejor pie. Según Nintendo América, **GameCube es la consola que más rápidamente se ha vendido y «Luigi's Mansion», uno de los primeros títulos disponibles, es el juego más popular jamás lanzado**

Desde el 18 de noviembre, cuando Nintendo lanzó su nueva consola, los primeros quince días arrojan unos números extraordinarios: **casi 600.000 máquinas vendidas**, en tanto que «Luigi's Mansion» alcanzó la impresionante cifra de **257.000 unidades** en la primera semana.

Como consecuencia de la formidable acogida del público americano, Nintendo anunció dos días después del lanzamiento su intención de **distribuir 200.000 consolas más antes de final de año**,

incrementando las perspectivas de ventas para este año de **1.1 a 1.3 millones de unidades**.

La filosofía de GameCube, una máquina enfocada exclusivamente a crear entretenimiento, ha calado entre la gente, que además sólo ha tenido que pagar **199.95\$ (aprox. 234 €, 40.000 pta)**, 100\$ menos que sus rivales, por hacerse con una. Para redondear, la oferta de juegos es inigualable, con **22 títulos disponibles** para navidades, entre los que ya están «Luigi's Mansion», «Wave Race», «Super Smash Bros», «Rogue Leader» o el impresionante «Pikmin».

La fecha de llegada a Europa aún es todo un misterio, aunque se mantiene primavera de 2002 como dato oficial.



¿Otra cola frente a las tiendas de Tokio? No, esta vez hemos ido a los Estados Unidos, donde el lanzamiento de GameCube fue multitudinario.



«Luigi's Mansion» ha superado las 250.000 unidades en la primera semana.



«Rogue Leader» es el mejor juego de la saga Star Wars jamás realizado.



En «Pikmin», Miyamoto ha puesto toda su magia, imaginación y fantasía.



Gráficamente es bestial, pero ya veréis cuando probéis «SMB». Es la caña.

LAS CARRERAS DE COCHES TOMAN LA ADVANCE

«Midnight Club» sorprenderá a los fans del acelerador portátil

Las ciudades de Londres y Nueva York servirán de escenario para las carreras más salvajes y peligrosas jamás realizadas. En «Midnight Club», un diseño de Rebellion para GB Advance, tendremos que cumplir una serie de misiones que necesariamente implican competir. Y compitiendo conseguiremos más dinero y la posibilidad de optar a mejores coches. La vista de juego será aérea, desde arriba, con una panorámica perfecta de coches y ciudad. Para que no nos perdamos los atajos ni los secretos. Y ojo que no estaremos solos: habrá mucho tráfico, semáforos, peatones y policía. Lo esperamos para primeros de año.



CELEBRA LOS JUEGOS DE INVIERNO EN TU GAME BOY

Ubi lanzará en febrero «Salt Lake City 2002» en GB Advance

Los Juegos de Invierno de 2002 se celebrarán en la bonita ciudad de Salt Lake City, estado de Utah, USA. Pero tú podrás disfrutar de toda la emoción de los deportes de nieve en tu propia habitación... o en cualquier parte. ¿Cómo? Con la versión correspondiente que va a lanzar Ubi Soft para Game Boy Advance. Un juego que nos propondrá seis emocionantes pruebas olímpicas, desde eslálom de snowboard a bobsleigh pasando por los saltos de esquí. Lo tendremos en febrero. Con la calidad que atesora... a ver si pasan unos días y unos plantamos allí.



RESIDENT EVIL™

G A I D E N

SIENTE EL ANSIA DE SOBREVIVIR



versión íntegra en
CASTELLANO



GAME BOY.
COLOR

CAPCOM

Nueva web

www.virgin.es

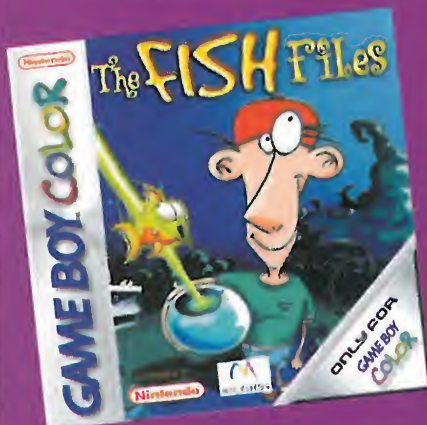
Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERACTIVE

©2001 Capcom Co., Ltd. Todos los derechos reservados. Capcom y Resident Evil™ son marcas comerciales registradas de Capcom Co., Ltd. Todos los derechos reservados. Desarrollado por M4 Ltd. M4 está registrado por M4 Ltd. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca comercial registrada por Virgin Enterprises Ltd. NINTENDO y GAME BOY™, GAME BOY ADVANCE™ son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD.

ROMPIENDO MOLDES EN GAME BOY

«The Fish Files» es la aventura que estabas esperando en tu portátil



El nombre de «Project Zero» os suena, ¿verdad? Pues bien, ese juego revolucionario que firma la compañía italiana 7th Sense, y que hemos estado siguiendo desde hace tiempo, lleva por fin el nombre de «The Fish Files», y acaba de salir bajo el sello de Microids, y la distribución de Cryo España.

«The Fish Files» es una aventura gráfica, con diálogos, menús e interacción con objetos y decorados. Nos cuenta una historia desenfadada, una locura, pero la tecnología que le da vida es aún más «increíble». «Extraños» alumnos de un instituto americano deben expulsar a ciertos extraterrestres que quieren quitarles sus peces de color rojo. Sólo se descubrirá el entuerto al final del juego. Y para ello podemos manejar a tres personajes diferentes, explorar 150 lugares e interactuar con más de 500 objetos. La tecnología se llama Hi-Colour y permite visualizar imágenes a pantalla completa con más de 2.000 colores.



Si estáis deseando encontrar algo diferente y original en GB Color, no busquéis más: «The Fish Files».

NOVEDADES PARA TU GAME BOY ADVANCE

Si te das prisa, aún podrás pedirle a los Reyes (o a quien quieras) algunos de estos juegos

Aquí tenéis algunos juegos que acaban de aterrizar en las tiendas o que tendremos a principios de 2002 para Game Boy Advance. Si os mola alguno, estad atentos a

las novedades en vuestra tienda favorita. Hay para todos los gustos, con héroes, con bicis, con bolas de colores... En fin, que echéis un ojo a esto.



★ Infogrames

Luke en estado puro. Con la presencia de los Dalton, por supuesto. Tenemos 2 modos de juego diferentes, 9 niveles cargaditos de acción y 4 minijuegos para multijugador. Su precio: 54.99 € (9.150 PTA).



★ Ubi Soft

El clásico «elimina-burbujas». Abajo una flecha lanzaburbujas, y arriba un montón de burbujas de colores. Dispara la de abajo a dos del mismo color, o sea crea tres, y adiós a las burbujas. ¿Tetris? Sí, tan adictivo. 54.06 € (8.995 PTA).



★ Activision

«Thunderbirds» nos invita a una gran aventura a lo largo de 30 niveles en los que pasaremos de plataformas a puzzles, tocando los shooters espaciales. Como tener 7 juegos diferentes en el mismo cartucho. Principios de año.



★ Capcom

Protagonizado por el popular chaval azul, este cartucho rompe moldes. Sobre todo porque no es lo que esperas: un RPG que se desarrolla en dos mundos, incluido uno virtual, donde luchamos contra virus informáticos. Su precio: 54,06 € (8.995 PTA).



★ Acclaim

El campeón del mundo de BMX firma un cartucho espectacular, digno del mejor Tony Hawk. Precisamente su vista isométrica nos recuerda al del patinador. Tiene 13 escenarios, 4 modos y más de 800 movimientos. A flipar tocan. Principios de enero.



★ Nintendo

El esperado Wargame tiene por fin fecha confirmada. Será el 11 de enero cuando Nintendo lo ponga a la venta. Edición en castellano y para todos los públicos. Que no sabéis lo que mola dirigir tropas sobre estos escenarios tan trabajados como veréis aquí.

NUEVAS TIENDAS CENTRO MAIL

La cadena de tiendas de videojuegos e informática Centro Mail ha abierto cuatro nuevos establecimientos que amplían su oferta de software. Tomad nota de sus direcciones:

CENTRO MAIL CORDOBA

Centro Comercial Zoco Córdoba.
C/ José Martirell s/n.
14005 Córdoba.
TF: 957 468 076

CENTRO MAIL VILLALBA

Centro Comercial Planetocio.
Avda Juan Carlos I nº 46.
28400 Collado Villalba
(Madrid) TF: 918 492 379.

CENTRO MAIL DIAGONAL MAR

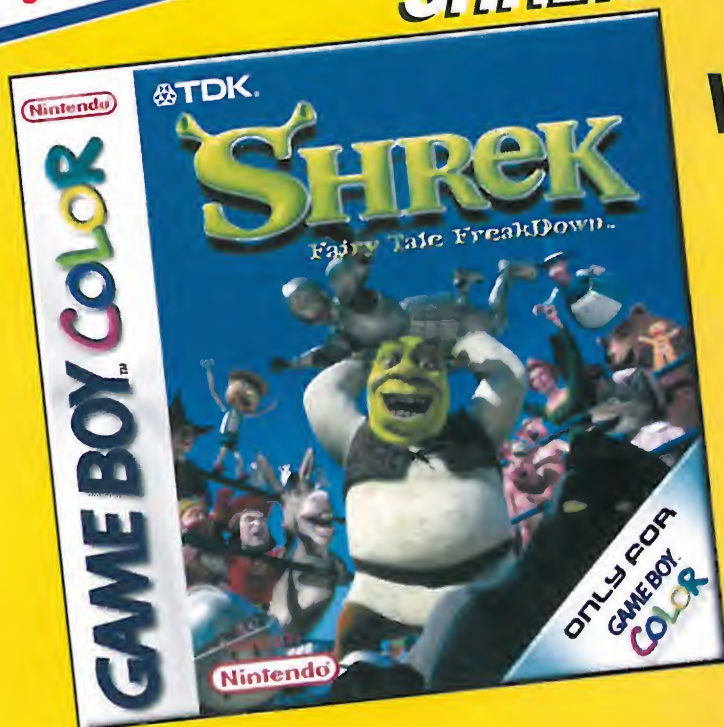
Centro Comercial Diagonal
Mar, Local 3660/3670.
Avda. Diagonal Mar, 3.
08019 Barcelona.

CENTRO MAIL PONTEVEDRA

Centro Comercial Vialia
Pontevedra, Local 6. C/
Calvo Sotelo S/N.
36003 Pontevedra.
TF: 986 853 624.

TDK® NOVEDAD MUNDIAL

SHREK



Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

LADY SIA



Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas. En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

Ahora todo lo último
en juegos para consolas
viene con TDK ; Disfrútalo!

LA DINOCABALGADA



Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

LOS MEJORES JUEGOS
PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

PlayStation®

TDK®
mediactive™

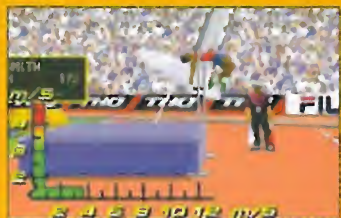
ENTRENA TUS DEDOS CON «FILA DECATHLON»

THQ firma un acuerdo mundial con FILA

THQ unirá a sus nuevos juegos deportivos la etiqueta de FILA, una reconocida marca italiana de ropa deportiva y de ocio, que seguramente todos vosotros conocéis.

El acuerdo se estrena con «FILA Decathlon» para Game Boy Advance. Este juego de atletismo pondrá a prueba nuestra velocidad, fuerza y resistencia desafiándonos a competir en 10 eventos diferentes (100 metros lisos, vallas, salto de altura, lanzamiento de jabalina, pértiga...).

Por lo que hemos podido ver, su apartado gráfico os va a sorprender y su motor de juego permitirá animaciones de altísima calidad. El sistema de juego será el tradicional en este tipo de competiciones: machaca los botones tan rápido como puedas y serás el mejor. Pronto, posiblemente a principios de 2002, lo podremos probar.



En el salto de altura se nos exigirá velocidad y coordinación.



La mecánica de juego nos suena: aporrear los botones sin parar.



Harás que el público se levante de las sillas para aplaudir. ¡Emocionante!

Una bocanada de aire puro para GBA, GBC y GC

ACTIVISION LANZA SU NUEVA SERIE "02"

La nueva serie de Activision pretende aunar en un sólo sello todos los juegos que supongan **deporte, riesgo y señores sanotes**. Y eso fue lo que intentaron hacer de todos los periodistas que acudimos a la presentación de "02", una panda de gente sana. Para ello, antes de poder ver jugar con los nuevos títulos, nos invitaron a participar en tres actividades con las que reanimar nuestro tracto respiratorio: un paseito placentero y garboso en quad (moto de cuatro ruedas); una sesión de paintball, que es liarse a tiros con balas de pintura; y tirolina, tirarse desde lo alto deslizándose por una cuerda.

Todo resultó muy divertido, sobre todo los gorgoritos descontrolados que dimos la mayoría al tirarnos por la cuerda. Pero lo verdaderamente importante llegó cuando pudimos ver los juegos que Tim Woodley, Brand Manager de la línea 02, nos fue mostrando: «Mat Hoffman's Pro BMX» y «Shaun Palmer's Pro Snowboarder» para GBA, «Tony Hawk's Pro Skater 3» para Color, y un vídeo del mismo juego... para GameCube. Todos los títulos de GBA y GBC están ya a puntito, o en las tiendas, y cuando llegue «Tony 3» para GameCube, tranquilos, que lo gritaremos a los cuatro vientos.

Y vimos «Tony Hawk» de GameCube

Lo cual fue todo un lujo, ya que el video, aunque no alcanzaba la definición que apreciaremos en GameCube, ya nos dejó ver lo que se está cociendo. Los escenarios estarán regados con vida: tráfico realista, gente paseando o hablando... Y también rutas secretas, Gaps con premio, y todo eso que hará del juego algo interminable. Lo que sí tenemos que destacar, sobre todo, es el movimiento de los skaters que pudimos ver. Para llorar de alegría.



Tim Woodley nos fue mostrando todos los juegos de la línea 02.



Las explicaciones previas antes de liarnos con el paintball. Muy monos todos, ¿verdad?



Para algunos, eso de ajustarse el casco no fue tarea fácil, aún con la talla XXL. Bromas aparte, Proein dio en el clavo con estas actividades "de riesgo". Tras aquello, queremos practicar skate, snowboard, BMX... todo.



PREHISTORIK MAN



La vida es dura para Sam, el hombre prehistórico. Después de tres horas y media a la semana de estresante trabajo, apenas le queda tiempo para dormir, comer o pintar su caverna. Así que, cuando unos dinosaurios glotones se zampan la comida que la tribu tenía almacenada para afrontar el invierno, Sam pierde los estribos. Y los descuida a lo largo de 22 niveles, contra todos los jefes de final de fase, mientras recoge comida, machaca a los dinosaurios, descubre zonas secretas, pintorescas armas y vetustos objetos.



Prehistorik Man™ © 2001 TITUS. Prehistorik Man, Titus y el logotipo de Titus son marcas registradas de Titus. Desarrollado por Titus Interactive Studio. Todos los derechos reservados.

Clásico o moderno, pero ante todo...

GAME BOY ADVANCE

TM

KAO THE KANGAROO



Kao es un joven canguro que procede de Australia. Es un representante típico de su especie, excepto por su inteligencia, ingenio y destreza excepcionales. Kao tiene por delante 25 niveles de gran colorido, incluidos dentro de 5 mundos, 4 niveles de transición y 5 niveles de bonificación. Kao se enfrenta a 20 enemigos distintos, a cinco jefes, así como a un gran número de obstáculos diferentes. Sobre esquís a propulsión, tabla de snowboard o simplemente a saltos y con sus puños de boxeador.

Kao the Kangaroo™ © 2001 TITUS. Kao the Kangaroo, Titus y el logotipo de Titus son marcas registradas de Titus. Desarrollado por Titus Interactive Studio. Concepto original de X. Hog. Todos los derechos reservados.

Game Boy Advance y el logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2001 Nintendo. Todos los demás nombres registrados pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.



Distribuidos por:

Paseo de la Castellana, 9-11 - 28046 Madrid - Telf. 91 789 35 50 - Fax: 91 789 35 60



INTERACTIVE
www.virgin.es

Los héroes galos se acercan a GBA: ¡Temblad, romanos!

ASTÉRIX Y OBÉLIX

➤ DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS/BEAT'EM UP
- FEBRERO
- Compañía: INFOGRAMES
- Equipo: BIT MANAGERS
- Origen del Juego: FRANCIA/ESPAÑA

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Astérix y Obélix» (una de las dos aventuras de las que constará el juego) va a ser una **conversión directa del juego que apareció en SNES en 1995**.
- Sus programadores van a cuidar de manera muy especial el **apartado gráfico** del título para que sea lo más parecido posible a las viñetas donde nacieron estos dos personajes.

➤ COMO EN LOS CÓMICOS

Gráficos, situaciones, etc. serán igualitos que los que hemos disfrutado tantas veces en papel.

GBA recibirá el mes que viene a dos de los personajes más famosos del mundo del cómic.

Los seguidores de esta fenomenal colección de cómics ya pueden ir dando saltos de alegría: Infogrames tiene previsto lanzar en febrero un cartucho para Game Boy Advance basado en estos héroes creados por Goscinny y Uderzo (y programado por los españolitos de Bit Managers, avisamos). Y parece que va a llegar con más de una sorpresa en sus circuitos, ya que por ejemplo vamos a poder paladear **dos aventuras muy diferenciadas por el mismo precio**. Guay, ¿eh? Por un lado, «Astérix y Obélix» nos empapará de las típicas **plataformas clásicas de scroll lateral** tan de moda en los tiempos de nuestra querida SNES, en la que aparte de

saltar y esquivar obstáculos tendremos que dar caña a los pobres romanos. Por otro lado, en «Astérix y Cleopatra» nos sumergiremos en un **beat'em up** puro y duro, aunque más simpaticón, salpicado por algún que otro divertido minijuego. Además, en ambas se nos dará la oportunidad de **manejar tanto al pequeño pero rápido Astérix como al "fortote" y regordete Obélix**, lo que es todo un detalle para sus incondicionales (que no son pocos). Y ya para finalizar, que sepáis que el cartucho incluirá un modo multijugador para dos jugadores. ¿Se puede pedir más? Pues paciencia, que llega ya mismo. Sí, después de las navidades, vamos.



Las animaciones (marca de la casa) serán la mar de suaves y graciosas.



¡Menudos barrigazos que mete el bueno de Obélix! ¡Así reparte cualquiera!



Todos los personajes de los cómics estarán presentes, hasta el perro Idéfix.



Como podéis apreciar, los gráficos van a ser fieles a la esencia "Astérix".

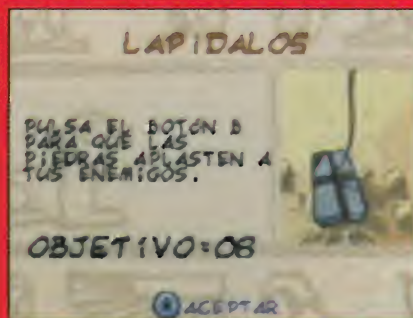


¡Buf, menuda "peazo" tormenta se acaba de organizar! ¡Y encima vienen estos "pesaos" a darnos la paliza!



En «Astérix y Obélix» se nos presentarán una gran variedad de fases en las que primarán la habilidad y pericia en los saltos.

Y ADEMÁS, DIVERTIDOS MINIJUEGOS



Si somos tan hábiles como nos creemos, y conseguimos superar los niveles, seremos gratificados con jugosos "Passwords" que nos permitirán participar en un buen puñado de simples pero atractivos minijuegos. El que tenéis en la pantalla de al lado, por ejemplo, nos invita a machacar egipcios con esa gran piedra.



¡Embárcate en una Aventura de Cuentos de Hadas!

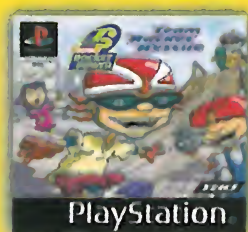
NICKELODEON

Rugrats™

Travesuras en el Castillo



También disponible para Game Boy Advance y PlayStation :



DISTRIBUIDO POR:

PROEIN
www.proein.com

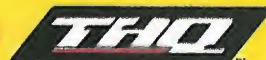
Av. de Burgos, 10 D. 3ª 28036 Madrid
Tel: 91 384 66 80 Fax: 91 384 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



GAME BOY ADVANCE™

www.nicktv.co.uk

NICKELODEON



©2001 Viacom International, Inc. All rights reserved. Nickelodeon, Rugrats, The Wild Thornberryes, Nickelodeon Rocket Power, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International, Inc. Rugrats created by Arlene Klasky, Gabor Csupo and Paul Germain. The Wild Thornberryes and Nickelodeon Rocket Power created by Klasky Csupo, Inc. SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo © 2001 Nintendo. THQ and the THQ logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

Ve desenroscando el fluorescente

JEDI POWER BATTLES

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAME BOY ADVANCE**
- ▶ **BEAT'EM UP**
- ▶ **ENERO**
- ▶ Compañía: **THQ**
- ▶ Equipo: **HOTGEN**
- ▶ Origen del Juego: **USA**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ Al equipo de diseño Hotgen, Game Boy Color le sirvió para regalarnos (es un decir) «**Star Wars Episode 1: Obi-Wan**». Y les salió muy bien. De hecho, controlaban tanto en GBC que fueron los elegidos por Capcom para programar la **versión GBC de «Resident Evil»**. Pero la quisieron hacer tan fiel al original, que GBC se les quedó pequeña y el proyecto fue cancelado.

▶ LA AMENAZA...

El nombre ayudará a vender, eso está claro, pero deberían repasar las fases de plataformas, porque...

Obi-Wan y su panda de Jedis llegarán a GBA para hacernos vivir el “Episodio 1” al límite.

Plantarte frente a una cacerola, blandiendo un fluorescente lleno de polvo y con cara de profunda inteligencia, es todo lo que podíamos hacer los usuarios de Advance para recrear las peripecias de los caballeros Jedi. Menos mal que THQ se ha enterado de tan triste situación, y nos está preparando un cocidito con... un cartuchito, queremos decir, con los **tres caballeros Jedis como protagonistas, y diez grandes niveles plagados de enemigos**, que esperemos sean suficientes para quitarnos el hambre... de justicia.

Así, recorreremos lugares reconocibles de **Naboo y Tatooine**, dando algún que otro saltito (sí, en esos terrenos, aunque parezcan “lugares con hoyos”), y

combatiendo a las fuerzas invasoras de la Federación a golpe de espada. Y mejor que la manejes bien, porque la burrada de **enemigos que se abalanzarán sobre tu personaje estará entre las 3 y 17 unidades**, así a ojo.

Como veis, **gráficamente alcanzará el nivel de calidad** que todo producto Star Wars debe tener. Y os vamos adelantando que los **movimientos serán suaves, rápidos y precisos... incluso con dos jugadores**. ¡Sí, por cable! Hotgen sustituirá los polígonos de versiones anteriores por sprites, pero a cambio nos dará la oportunidad de machacar malos junto a un amigo. Por supuesto, no sería Star Wars si la B.S.O. de Williams no acompañase la acción. Y en GBA sonará la mar de bien.



Lo que os hemos dicho de los enemigos no es broma. ¡Corre, corre, desgraciado!



Claro que, si no corres y los partes por la mitad de un certero mandoble, mejor.



Algunos golpes se ejecutarán tipo lucha one-on-one. Con movimiento de cruceta.



El efecto Jedi. Con pasar dando espadazos cerca de un grupo de apuestas enemigos, todos caerán rendidos a tus pies.



Los enemigos finales requerirán un estudio previo de movimientos y rutinas, para que no te machaquen en 2,03 seg.

La versión «Jedi PB» de Advance permitirá echar partidas de dos jugadores simultáneos.



COMO LOS CABALLEROS



Podrás jugar como **Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, o Mace Windu**. Los tres tendrán que hacer lo mismo, sí, pero en los enfrentamientos contra personajes como **Jar Jar Bink**, según hayamos recogido (y aprendido a ejecutar) golpes especiales, cada uno de ellos se comportará de manera diferente.

Envía un logo, tono o nombre a tus amigos y ¡Sorpréndelos!

Nuevo
Ahora también para
amena

Instrucciones

- 1 Escribe un mensaje con el texto **ninlogo** o **nintono** seguido del nombre o tono elegido por Ej: (ninlogo dragon o nintono nade)
- 2 Si quieres un nombre, escribe el texto **ninnombre** y el nombre o texto favorito seguido de la letra elegida. Ej: (ninnombre María2)
- 3 Envía el mensaje al:
7777
- 4 Si quieres mandárselo a alguien añade su número móvil
- 5 Selecciona **opciones/ memorizar** en tu móvil y ¡ya lo tienes!

www.movilisto.com

Logos Navidad



Villancicos

CANCIÓN	CÓDIGO
25 de diciembre	veinticinco
Adeste Fideles	adeste
Campana Sobre Campana	campana
Jingle Bells	jingle
We Wish You A Merry Christmas	wewish
Rudolph El Reno	rudolph
La Marimorena	marlmorena
Campanas de Belén	belén
Arre Borriquito	arre
Schubert- Ave Maria	avemaria
Boney M- Feliz Navidad	feliznavidad
Boney M- Feliz Navidad2	feliznavidad1
Dime Niño de quien eres	dimeniño
Que suenen con alegría	quesuenen
Una Pandereta Suena	pandereta
Let It Snow	snow
El Abeto de navidad	abeto
Wham- Last Christmas	last

Nombres

¡DESCUBRE LOS NUEVOS TIPOS DE LETRA!

Pon tu nombre o el de quien quieras en tu móvil (Pepe, Chus, Carla,...) o el texto que se te ocurra (Te quiero, Besame, ¡Que miras!,...). Envía un mensaje con la palabra ninnombre y el nombre o texto que quieras. ¡PRUEBALO!. También puedes cambiar el tipo de letra añadiendo un número del 0 al 9.



Buseador SMS

¿Quieres encontrar en un instante tu **logo** favorito o todos los tonos disponibles de tu cantante favorito? ¡Ahora es muy fácil! Envía el mensaje **BUSCAR** y el tema que estés buscando (estopa, amor, enrique iglesias, sexy,...), al **7777** y en unos segundos te llegará todos los códigos que necesitas. **¡UTILIZALO SIEMPRE!**

DESDE TU MOVIL, DESDE CUALQUIER SITIO

Envía a un amigo

Ahora puedes enviar cualquier **logo**, **tono** o **nombre** como los que ves en esta página ¡Cualquiera! Añadiendo el número del destinatario a continuación del código. Por ejemplo: **nintono pajarito 61234567** para enviar nuestro trino pajarito, para que el móvil de tu amigo suene como un pajarito.

¡Sorpréndelos!

Logo Sorpresa

¿No lo tienes claro? Pues envía un mensaje con la palabra **ninlogo** y el nombre de la categoría y te llegará un **logo** sorpresa cada vez del tema elegido.

Por ejemplo: **ninlogo caras**

CATEGORÍAS	CÓDIGO	CATEGORÍAS	CÓDIGO
Humor	humor	Tatuajes	tatuajes
Amor	amor	Animales	animales
Dragones	dragones	Sexy	sexy
Espermas	espermas	Caras	caras

Estrenos Cine

CANCIÓN	CÓDIGO
Blade Runner (Tema principal)	blade
Blade Runner (Tema de amor)	blade1
La Chaqueta Metalica	chaqueta
El Zorro	zorro
El Mariachi NUEVO	marlachi
Titanic	titanic
El Rey León NUEVO	leon
El Último Mohicano	mohicano
Shrek	shrek
Tomb Raider	tomb
Bar Coyote	coyote
Moulin Rouge	marmalade
Bridget Jones Out Of Reach	out
Algo Pasa Con Mary NUEVO	algopasa
Braveheart	braveheart
1492 NUEVO	1492
Wild Wild West NUEVO	west
Men In Black	mib
Mentes Peligrosas	mentes
Los Inmortales	inmortales
Forrest Gump	forrest
Aladino NUEVO	aladino
La Sirenita NUEVO	sirenita
La Roca NUEVO	roca
Romeo Y Julieta	julieta
Pink Floyd The Wall	wall
La Misión	mission
Desafío Total NUEVO	desafio
No Llores Por Mi Argentina	argentina

TONOS DOBLES
de la película
de la película

Clásicos de Cine

CANCIÓN	CÓDIGO
Dr. Zhivago NUEVO	doctor
El Exorcista	exorcista
El Exorcista (2ª parte) NUEVO	exorcista1
La Bella Y La Bestia	bestia
Lo que el viento se llevó	viento
Zorba El Griego NUEVO	zorba
Excalibur NUEVO	excalibur
Top Gun	topgun
Amor Eterno (El lago azul) NUEVO	lago
Apocalipsis Now NUEVO	apocalipsis
El Submarino Amarillo	submarino
Gilda	gilda
Casablanca	casablanca
Jesucristo Superstar	jesucristo
Oficial Y Caballero	oficial
El Último Mohicano	mohicano
El Cazador	cazador
El Expreso De Medianoche NUEVO	expreso
Anastasia NUEVO	anastasia
Robin Hood	robin
La Misión	mission
La Historia Interminable	interminable
La Leyenda de la ciudad sin nombre	laleyenda
El Bueno, El Feo Y el Malo	bueno
Regreso Al Futuro NUEVO	regreso
Emmanuelle	emmanuelle
Conan El Bárbaro	conan
Footloose NUEVO	footloose
2001 Odisea Del Espacio NUEVO	2001

Éxitos y Novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
Suerte-Shakira TOP	suerte
Iloraras-Camela NUEVO	iloraras
I'm a slave 4 u-Britney spears	slave
King George-Dover NUEVO	king
Toda-Malú TOP	toda
Partiendo la pana-Estopa TOP	partiendo
Fallen-Presuntos Implicados	fallen
Me Llamas Loca-Papa Levante	loca
My way-Frank Sinatra	myway
Concierto De Aranjuez-J. Rodrigo NUEVO	aranjuez
Marcha Nupcial-Mendelson	nupcial
Adagio-Albinoni	adagio
Daddy dj-Daddy dj	daddy
Freestyler-Bornfunk	freestyler
Played a live-Salvi duo TOP	played
Against All Odds-Phil Collins	odds
Poquito A Poco-El Arrebató	poco
Sirena de ambulancia NUEVO	ambulancia
Desde que me dejaste-Garibaldi	ventanita
Sarandonga-Lolita	sarandonga
El amargo del pomelo-Nacho Cano	pomelo
Azul-Cristian	azul
Forgiven-Sylvester NUEVO	forgiven
Crying at the discoteque-Alcazar	crying
A hard day's night-Beatles	hard
Yellow submarine-Beatles	yellow
Yesterday-Beatles	yesterday
All You Need Is Love-Beatles	need
Lucy In The Sky With Diamonds-Beatles	lucy

Aquí encontrarás el regalo perfecto para un fan de Pokémon. Empezando por todos los juegos.

ELIGE TU POKÉMON

Hemos traído a estas páginas una colección alucinante de objetos Pokémon. Encontraréis un repaso a todos los juegos disponibles, y junto a ellos un original catálogo que incluye vídeos, películas, peluches, bicicletas y... ¡todo lo necesario para que sientas el mundo Pokémon!

POKÉMON CRISTAL

LO ÚLTIMO A TU ALCANCE

PRECIO: 45,02 € (7.490 PTA)



¡Gloria al dios Celebi!

¿Qué esperas de Pokémon Cristal?, ¿eso? ¡¡Lo tienes!! La edición Cristal es la entrega más redonda de Pokémon, la única que tiene todo en Game Boy Color. La aventura es básicamente la misma que las ediciones Oro y Plata, con las 100 nuevas especies danzando por Johto, pero se han añadido suficientes extras como para convertirla en objeto de deseo. Por ejemplo, ¿qué os parece una nueva Torre de Batalla, con 20 entrenadores pidiendo combate?, ¿y una nueva entrenadoraaaaaa? Pues qué diréis si os contamos que la captura de Suicune está asegurada, vamos, lo vas a flipar. Es por eso que esta edición es **COMPRA OBLIGADA**, seas fan de siempre o te acabes de incorporar.



CONSOLAS POKÉMON

PRECIOS: DESDE 81,08 € (13.490 PTA)
A 120,14 € (19.990 PTA)

JUEGA CON ELLOS

Nintendo 64 y Game Boy, a su semejanza

Juega con tus héroes, dentro y fuera de la pantalla. Aquí tienes la **Nintendo 64 Pikachu**, una N64 diseñada especialmente para "entrenadores" en la que el interruptor de conexión toma la forma de una Poké Ball, las garras de Pikachu sirven de reset, y cuando la consola está encendida se iluminan las mejillas del Pokémon amarillo. ¡Pura PokéEnergía! Su precio: 120,14 €.

En Game Boy Color tenemos dos opciones, **GBC Edición Especial Pokémon con o sin Pokémon Cristal**. Con la edición, el precio final es 108,12 € (17.990 PTA) y sin ella 81,08 € (13.490 PTA). Tú decides, Nintendo te lo pone en bandeja.

Diréis que **qué pasa con Game Boy Advance**. Bueno pues lo cierto es que en los Pokémon Center de Japón y Nueva York se pueden encontrar **modelos personalizados con Pikachu**, pero de momento aquí no van a llegar así que nos ahorramos ponernos los dientes largos.



PELUCHES POKÉMON

PRECIOS: DESDE 13,74 € (2.295 PTA)

PIKACHU ES EL REY, TAMBIÉN EN ESTE "GREMIO"

Si te gusta Pokémon, lo más normal es que quieras tener alguno en tu habitación, ¿y qué mejor modo que en forma de peluche? Son **calentitos, blanditos, pesan poco, los puedes llevar a cualquier parte** y además ¡hay muchos modelos!

Por ejemplo, tenemos varios Pikachu que oscilan entre los **23,05 € (3.850 PTA)** y los **13,74 € (2.295 PTA)**. Lo que los diferencia es el tamaño, pero todos son igual de monos.

Y como no sólo de Pikachu vive el aficionado, también hay **Psyduck, Raichu, Squirtle, Charmander...** Sólo hay que saber buscar bien. Además, no sólo podrás encontrar peluches "tradicionales", sino también otros con un relleno sintético más ligero que puedes llevar a todas partes.

POKÉMON STADIUM 2

PRECIO: 72,06 € (11.990 PTA)

EL COMBATE DEFINITIVO CON 251 POKÉMON



Verlo es quererlo

El nuevo Stadium ofrece más modos que la primera parte, mejores efectos visuales, **partidas a cuatro jugadores**

y nuevos modos de juego (y más minijuegos) que lo convierten en la opción más atractiva para llevarte a tu Nintendo 64. Estamos de acuerdo en que el primer Stadium era casi inmejorable, a todos los niveles. Pero con Stadium 2 hemos visto que se nos escapaban cosas, porque lo último de Hal Laboratory le da unas cuantas vueltas, aunque el motor de juego sea el mismo. ¿Cómo lo han conseguido?

Para empezar, incluyendo **Pokémon de las ediciones Oro, Plata y Cristal**. Para seguir, aumentando la resolución gráfica, que permite deleitarse en pantalla con efectos únicos. Y por último, facilitando numerosos extras, como los **divertidos minijuegos, el Laboratorio de Oak**, donde podrás gestionar objetos y Pokémon, o la posibilidad de **transferir Pokémon a tu amigo** desde la Nintendo 64.



POKÉMON PUZZLE

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

PRECIO: 39 € (6.490 PTA)

DALE AL CEREBRO

Los Pokémon han revivido el **genuino estilo TETRIS** en tu Game Boy con un juego **absolutamente adictivo**. La mecánica consiste en formar filas o columnas con tres o más unidades iguales para hacer desaparecer las líneas y dejar a la CPU "en pañales".

Lo gracioso es que en uno de los modos de juego (hay 8) **recorremos Johto con Cyndaquil, Totodile y Chikorita**, enfrentándonos a

otros entrenadores. El combate es esta vez muy "neuronal", puesto que se trata de "limpiar" la pantalla siguiendo unas reglas determinadas: haciendo combos, cadenas o cumpliendo un tiempo límite. Muy Pokémon, muy Tetris, muy recomendable.



POKÉMON PUZZLE LEAGUE

PRECIO: 75,07 € (12.490 PTA)

ENCAJA QUE TE ENCAJA

Hermano gemelo del Challenge de Game Boy, este Puzzle League de N64 vuelve a retarnos a emparejar piezas en bloques y dejar la pantalla limpia y despejada. El desafío llega esta vez en **2D y tres dimensiones**, para poner las cosas algo más picantes, y cuenta con la presencia de **15 entrenadores** a los que debemos derrotar enviándoles grandes bloques. Tiene 7 modos de juego y acepta **partidas simultáneas con dos jugadores**.



PODÓMETROS

MIDE TUS PASOS

POKÉMON PIKACHU

PRECIO: 23,98 € (3.990 PTA)

¿Podómetro?, ¿y eso qué es? Pues es un cacharreo para contar los pasos. Pero este Pokémon Pikachu es algo más. Es una **mascota electrónica que nos va a ayudar a mantenernos en forma**. En pantalla verás cómo **Pikachu hace monerías, lee un libro, juega con la arena y se ducha**. Tú dale los vatios que obtienes caminando y te darás cuenta de lo que te quiere.



POKÉMON PIKACHU COLOR

PRECIO: 29,99 € (4.990 PTA)

Cómo ha evolucionado nuestro Podómetro. **Nuevo look, nueva carcasa, pantalla en color y ¡¡Pikachu tiene más de 20 actividades!!** Los vatios tienen ahora más importancia, así que ya sabes, a andar más. Puedes **intercambiarlos por regalos en Pokémon Oro y Plata** a través del puerto de infrarrojos que incorpora. El mismo puerto por el que puedes cambiar regalos y vatios con otros amigos.



REPORTAJE

POKÉMON ORO Y PLATA

LA SEGUNDA GENERACIÓN

PRECIO: 45,02 € (7.490 PTA cada cartucho)

Cien Pokémon más al cesto

Oro y Plata es Pokémon, muy Pokémon, pero te aseguramos que te parecerá estar ante un juego nuevo. Hay tantas novedades, empezando por el estreno de 100 nuevos Pokémon y terminando por los importantes retoques gráficos, que puede que lo de antes te resulte un... juego de niños. El tiempo es muy importante en estas ediciones. Un reloj interno se encarga de situar la acción, nos dice si es por la noche, por la mañana o por la tarde y decide cuándo salen ciertas especies de Pokémon o cuándo ver a determinados personajes. La jugabilidad se ve fortalecida con este reloj, pero también la nueva PokéGear, que incluye teléfono móvil y radio, o la llegada de los Unowns, influyen decisivamente en el desarrollo del juego. Claro que nada eclipsa la irrupción de 100 Pokémon más ni la presentación del nuevo mundo, Johto, donde os esperan combates con nuevos líderes. ¿Habéis elegido ya vuestros favoritos? Sí, Pokémon, claro, los líderes son para ganarlos.



PERFUMERÍA POKÉMON

PRECIOS

- Colonia Pikachu: 45,02 € (7.490 PTA)
- Colonia Gengar: 9,50 € (1.587 PTA)

¿A QUÉ HUELE TU PIKACHU?

Si quieres ser el más chulo y presumir de Pokémon, aquí tienes este perfume. Dispones de dos modelos: uno con Pikachu sentado en su pose habitual, y otro con un Gengar, para que haya algo de variedad. Ambos envases son de plástico, y los puedes rellenar cuando los hayas acabado, para que siempre tengas tu Pokémon para perfumarte. El modelo Pikachu cuesta 11,42 € (1.900 PTA) y el Gengar 9,5 € (1.587 PTA).

POKÉMON TRADING CARD

COMBÍNALO CON LAS CARTAS INTERCAMBIABLES

PRECIO: 42,01 € (6.990 PTA)

Mola un mazo

En Trading Card, la acción gira alrededor de las cartas Pokémon. Sí, esas que se venden en quioscos y os las jugáis en combates espectaculares al amparo de alguna liga. Aquí es lo mismo, sólo que los rivales son los maestros y alumnos de los 8 clubes que presenta el

pequeño mapeado del juego. Para hacer un buen papel debemos empaparnos de la mecánica de las cartas (fácil, gracias al buen tutorial) y conseguir los mazos más potentes. En el fondo sigue la filosofía de cualquier cartucho Pokémon, si bien los combates son en este caso con nuestra baraja. Eso nos obliga a conocer el significado de las cartas, elegir las bien y dominar la estrategia. Una vez superado el nivel, podremos enfrentar nuestra baraja a la de un amigo/jugador a través del cable Link. Realmente este es el verdadero interés del juego: arriesgar nuestras cartas en combates contra otros usuarios.



POKÉMON ROJO Y AZUL

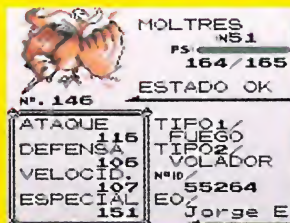
AÚN ESTÁS A TIEMPO

PRECIO: 20,98 € (3.490 PTA cada cartucho)

¡Gloria al dios Pikachu!

Este RPG de acción en el que eres entrenador de Pokémon y... ¡pero a quién no le suena esta frase! ¿Hay alguien por ahí que no se haya enterado de qué va Pokémon? Desde noviembre de 1999 este juego, los

Pokémon se han instalado en nuestras vidas y se han adueñado de las listas de ventas y de nuestros corazoncitos. Si aún no te has contagiado, todavía estás a tiempo de probar. ¡Y más con su nuevo precio! La idea es luchar, intercambiar y coleccionar Pokémon, sobre una base de jugabilidad y entretenimiento como nunca se había creado. En el papel de Ash debes hacerte



con los 150 Pokémon: 139 en cada cartucho, que conseguirás combatiendo, y 11 que intercambiarás. Acompañamos la idea de cientos de detalles geniales, pequeños retos... y sale un juego que ha roto todos los moldes.

POKÉMON SNAP

PARA CONOCERLOS MEJOR

PRECIO: 66,05 € (10.990 PTA)



Máxima originalidad

¡¡Fotografalos a todos!! Esa es la consigna de SNAP, segundo cartucho de Pokémon que vio la luz para N64 y primera experiencia de muchos de vosotros como fotógrafos. Claro que, ¿a quién le amarga tomar instantáneas de los Pokémon en su hábitat natural? Lo dicho, que nos esperan seis rutas en las que debemos inmortalizar tanto a los Pokémon que se crucen con vosotros, como a los que parezcan "invisibles". A éstos, debéis aguzar el ingenio para hacerlos salir de sus escondites. Oak dará una puntuación a cada foto. Hazte con el mejor álbum y vacila delante de tus amigos.



EN VÍDEO

PRECIO: 11,99 € (1.995 PTA, cada cinta de vídeo)

TODOS LOS EPISODIOS DE LA SERIE

LA LIGA JOHTO

Estos cuatro vídeos estrenan la Liga Johto en la serie de animación, pero la colección ya ha alcanzado las 12 cintas. En la Liga Johto conocemos a los nuevos Pokémon Oro y Plata, y manejamos la nueva Pokédex y los artilugios de la PokéGear. Cada vídeo incluye tres episodios marcados por las evoluciones de esta liga de élite, donde sólo encontraremos a los mejores entrenadores. Si os fijáis, las carátulas tienen un efecto 3D con sensación de movimiento.



LA LIGA NARANJA

OAK pide a nuestros amigos ir en busca de una misteriosa Poké Ball perdida en Tierra Naranja. Allí descubrirán una nueva Liga a la que apuntarse, aunque antes deberán conseguir unas medallas. Nueve cintas, 15 horas de emocionantes aventuras.



LAS PELÍCULAS

DEL CINE AL DVD (O VHS)

POKÉMON: LA PELÍCULA

PRECIO: DVD, 23,99 € (3.992 PTA)
VHS, 17,99 € (2.993 PTA)

Mewtwo, el Pokémon genético, desafía a Ash, Pikachu y los mejores entrenadores a la competición definitiva de Pokémon. El mundo está en juego, así que no es cuestión de andarse con chiquitas. Si estás preparado para el combate final, hazte con esta espectacular película que supuso la irrupción de este fenómeno en el cine. Dura 94 minutos e incluye el corto «Las Vacaciones de Pikachu». Y como extras, el DVD trae la historia del origen de Mewtwo, un avance de la segunda película de Pokémon, comentarios en audio y el vídeo musical.



POKÉMON 2000: EL PODER DE UNO

PRECIO: DVD, 24,01 € (3.995 PTA). VHS, 17,99 € (2.993 PTA)

En el segundo film, un coleccionista de Pokémon quiere capturar a los pájaros legendarios: Moltres, Zapdos, Articuno y Lugia. Pero no sabía que estos Pokémon controlan el clima y que su furia podría destruir el mundo. Así, justo cuando todo está a punto de desatarse, Ash reúne las claves que calman a los dioses y hace que todo vuelva a la normalidad. La duración es de 98 minutos, y el corto se titula «La Aventura de rescate de Pikachu». Si te la compras en DVD, además tendrás un avance de «Pokémon 3», la banda sonora, acceso a la web y futuros eventos on-line.



POKÉMON 3:

EL HECHIZO DE LOS UNOWN

PRECIO: DVD, 24,91 € (3.995 PTA)
VHS, 17,99 € (2.993 PTA)

La madre de Ash ha sido secuestrada, y él debe ir en su busca y de paso descubrir lo que está sucediendo tras el muro de cristal que rodea Greenfield. ¿Adivináis quién está detrás? Efectivamente, los misteriosos Pokémon Unown... La película dura 88 minutos y se acompaña del corto «Pikachu & Pichu», en el que por fin conocemos a la preevolución del Pokémon amarillo. Los extras del DVD son comentarios en audio, cómo se hizo y vídeo musical.



POKÉMON STADIUM

LUCHA Y TRANSFER PAK

PRECIO: 72,06 € (11.990 PTA, juego + Transfer Pak)



¡151 Pokémon luchando en 3D!

En abril de 2000 se estrenó el primer Pokémon en Nintendo 64. Más allá de una aventura en la línea GB, el juego aprovecha uno de los puntos clave más divertido de la filosofía Pokémon: los COMBATES. Con una técnica casi impecable, nos invita a enfrentar nuestros Pokémon en un escenario impresionante, con los "luchadores" y por supuesto el entorno, modelados en tres dimensiones. El resultado es espectacular, y no sólo por su altísimo nivel gráfico, sino también por las enormes posibilidades de entretenimiento que ofrece. Además, junto al cartucho se incluye el Transfer Pak, un accesorio que nos permite jugar con los Pokémon de Game Boy en nuestra Nintendo 64. Si aún no tienes uno, podías empezar por aquí. Te harás un favorcito también en «Perfect Dark», sin ir más lejos.



REPORTAJE

POKÉMON AMARILLO

IMPRESINDIBLE PARA FANS DE PIKACHU

PRECIO: 36 € (5.990 PTA)

ÉL siempre me acompaña

Desde junio de 2000, los fans de Pokémon no hablan de otra cosa. «Pokémon Amarillo» es la evolución lógica de las dos primeras ediciones y también el juego que supuso el despegue definitivo de Pokémon. Su gran atractivo: que **Pikachu siempre nos acompaña en la aventura**, y se comunica con nosotros. Pero no es la única novedad. Así, todos los Pokémon han cambiado de localización, la Mazmorra RARA luce un completo rediseño y el Team Rocket hace de las suyas. El argumento sigue la línea de la serie de animación, con lo que es aún más fácil meterse en el cartucho.



POR POCO PRECIO...

ACCESORIOS Y VARIEDADES

CÓMO RUEDAN TUS CANICAS

PRECIO: 10,75 € (1.795 PTA)

Si te gusta coleccionar las canicas de Pokémon, ¿qué mejor modo de guardarlas que en una bolsa especial creada para ese fin? Tienes varios modelos, como el de la foto, con Butterfree. Además, también puedes comprar las canicas propiamente dichas. Y ya que estamos con las canicas, no sólo puedes conseguir cuantas más mejor, sino comprarte el lanzacanicas, para que tus tiros tengan más fuerza y precisión.



POWER BOUNCER

PRECIO: 4,18 € (695 PTA)

Estas bolas que botan y botan son la mejor opción si quieres tener una buena colección de Pokémon. Hay muchas, desde las que muestran a los Pokémon más populares, como las dedicadas a los menos habituales.



IMANES Y SELLOS

PRECIO: Desde 8,95 € (1.489 PTA)

Si te gusta que todo el mundo sepa que eres fans de la serie, puedes hacerte con un imán de nevera. Aquí puedes ver una lámina con un montón de ellos. Y si no te conformas, tienes otra opción, los sellos. Hay un buen set por 8,95 € (1.489 PTA): sólo necesitas un poco de tinta, un papel libre y ¡hala!, a estampar.



CARTAS INTERCAMBIABLES

LA OTRA CARA DE POKÉMON

PRECIOS: DESDE 5,99 € (997 PTA)

Son el tercer "palo" de la trinidad Pokémon, junto a los videojuegos y la serie de dibujos. De las cartas se encarga la compañía catalana DEVIR, una gente muy dinámica que no para de organizar torneos y anunciar novedades.

Para introducirse, lo más fácil es comprar las barajas temáticas de inicio. Son Apagón, Super crecimiento, Quemabosques y Zap. Cada una cuesta 5,99 € (997 PTA), y se puede completar con sobres al precio de 2,34 € (390 PTA). El catálogo continúa con las barajas JUNGLA y FÓSIL. La primera incluye Reserva de Poder y Tromba de Agua (5,99 €), y la Fósil saca Guardaespalda y Encierro (5,99 €).



Lo penúltimo para tu tablero de juego es la colección SOUTH ISLAND, que consta de 18 cartas exclusivas, 3 sobres, álbum, lista de cartas, 6 postales y 9 hojas para conservar las cartas. Su precio: 25,24 € (4.200 PTA).

Pero lo máximo para jugadores de cartas son las barajas NEO, divididas en Cold Fusion y Hotfoot (12,62 € -2.100 PTA-). Aunque están en inglés, los sobres se venden en castellano (4,06 € -675 PTA-). La primera expansión de NEO son los mazos Gym Leader y Gym Challenge (4,06 € cada mazo) junto a sus sobres (12,62 €). Y la segunda acaba de aterrizar. Es NEO DISCOVERY, una nueva colección de 75 cartas, 17 holográficas, que cuenta con dos barajas preconstruidas de 60 cartas: Brain Wave y Wallop. En ellas conoceremos a NEO Pokémon como los Unown. Está en inglés.



EL FUTURO

JUGUEMOS A SER ADIVINOS

PRECIO: ¡¡NO TIENE PRECIO!!

POKÉMON MINI

Es la nueva miniconsola para jugar con Pokémon. Y ya os podemos adelantar en primicia que **estará lista a partir del 15 de marzo en España, con tres minijuegos**. Por el momento no hay precio, pero estamos en ello. Lo que debe quedaros claro es que irá equipada con tecnología de consolas "mayores": **sensor de movimientos, infrarrojos, rumble, cronómetro...** Todo es poco para disfrutar de más y más Pokémon. De «Pokémon Party», «Pokémon Pinball» y «Pokémon Puzzle Collection», los tres que esperan en primavera.



POKÉMON CARD-e READER

Las cartas intercambiables se convierten en juegos y datos en la pantalla de tu Game Boy Advance. Con este periférico conectado en el puerto de cartuchos podremos leer las **bandas de códigos de barras** de las nuevas cartas. Un código por cada lado, que transmitirá minijuegos y datos sobre cada Pokémon. Cuantas más cartas pasemos por el lector, más habilidades conseguiremos, o más niveles...



POKÉMON ADVANCE

¿Y si os dijéramos que a lo mejor, puede, que tengamos algo para Game Boy antes de que termine el año? Bueno, mejor no especulemos y sigamos confiando en las versiones de CUBE-Advance que están planeadas para finales de 2002...



CAPRICHOS ORIGINALES

¡¡CÓMO MOLAN!!

MANTA POKÉMON
PRECIO: 72,12 €
(12.000 PTA)

Esta manta tan calentita la comercializa la empresa **PIEL S.A.** Sus medidas son 160 X 220 cms y está disponible en dos modelos.



es de color azul eléctrico, y aparte del logo de Pokémon la imagen nos muestra un Pikachu saltarín, en una pose bien conocida. Hay dos tamaños, y dos precios: la pequeña, 17,33 € (2.895 PTA) y la grande, 19,13 € (3.195 PTA).



CÁMARA DE FOTOS
PRECIO: 26,91 €
(4.495 PTA)

Para immortalizar tus mejores momentos, puedes hacerlo con esta estupenda cámara Pikachu.

Es amarilla tiene flash y el objetivo es una Poké Ball! No le falta nada.



CUIDAN TU HABITACIÓN
PRECIO: 22,12 €
(3.695 PTA)

Si quieres estar seguro de que no entra nadie en tu habitación cuando no estés, aquí tienes estas figuras de plástico que, pulsando el botón situado en su base dicen sus frases típicas como "Pikapi", o "Charmander Char." Hay 3 Pokémon disponibles, Pikachu, Charmander y Bulbasaur.



PIKACHU R/C
PRECIO: 36,06 €
(5.995 PTA)

Que no se diga, ahora puedes salir con tu Pikachu a donde

quieras, con el coche radiocontrol de Hasbro. Con un diseño muy atractivo, puedes dirigirlo con un mando en forma de Poké Ball.



POKÉDEX ORGANIZER
PRECIO: 35,91 €
(5.975 PTA)

En esta enciclopedia electrónica de Hasbro podrás saberlo todo de los primeros 150 Pokémon. Además incluye animaciones con el ataque especial de cada Pokémon. Una pasada.



PEQUEÑOS ARTISTAS QUE BUSCAN ALGO MÁS

JUEGOS DE MESA

MONOPOLY POKÉMON
PRECIO: 35,89 € (5.995 PTA)

Como el Monopoly de toda la vida, con sus calles y edificios, sólo que en edición Pokémon, o sea increíblemente atractivo. Aquí tienes las ciudades y lugares clave de Johto y Kanto.

Echa los dados y que la suerte te sonría.

¿Ah, y cómo vas de finanzas, amigo?



MAESTRO ENTRENADOR POKÉMON
PRECIO: 25,81 € (4.294 PTA)



Traslada la aventura desde tu Game Boy a este tablero y prepárate para capturarlos a todos. Aquí tienes cartas, fichas y un escenario perfecto. Léete las reglas y ya verás cómo te lo pasas. Recomendado para multitudes.

MEGASKETCHER
PRECIO: 32,31 € (5.395 PTA)



Si te gusta dibujar y tienes buena mano con los lápices, seguramente te interese esta versión del Megasketcher, vamos, la pizarra mágica de siempre, con varios Pokémon en su estructura. Con él podrás hacer todos los dibujos que quieras, sin límite.

PUZZLE POKÉMON
PRECIO: 19,13 € (3.195 PTA)

Para los más jovencitos (y para los fans más fans), aquí tenéis un puzzle con la imagen de Pikachu. Las piezas son de plástico y bastante grandes, pero no os dejéis engañar por las apariencias, ¡podéis tardar unas horas en completarlo! Sin duda el desafío merecerá la pena.



OBJETOS DE DESEO... Y DE IMPORTACIÓN

Y ESTO SÓLO PARA QUE SE OS CAIGA LA BABA...

En Estados Unidos tienen algunos artículos muy curiosos de Pokémon. Por ejemplo, aquí tenemos un **saco de dormir** de Pokémon, azul oscuro con una bonita imagen de Pikachu estampada. Si no te gusta la lluvia, puedes usar tu **paraguas** Bulbasaur, de color verde con la cara de ese Pokémon estampada, ¡hasta tiene orejas! Otro de los artículos que nos ha llamado mucho la atención es el **set de fiambra**, que viene con su termo, la bolsita para llevar la comida y un par de objetos más. Otra cosa no, pero son muy, muy originales. ¡Si hasta tienen **bicicletas**!



¡Siente la Fuerza de GameCube!



Vamos a seguir enseñándoos cositas de la inminente hiperconsolaza de Nintendo, GameCube. Cosas con las que ya podemos jugar si residimos en Japón, Estados Unidos, o... Nintendo Acción. Este mes le toca al juego con mayor cociente de gritos por segundo que se ha oído en la redacción: «SW Rogue Leader». Aquí, hasta la máquina de café ha sentido la Fuerza. ¿Quieres sentirla tú?

STAR WARS ROGUE LEADER



Cuando «Rogue Squadron» alucinó al mundo en Nintendo 64, pocos pensábamos que aquello se podía mejorar. La consola, era evidente, estaba aprovechada hasta la última placa: gráficos en alta resolución, sonido Dolby Surround, gran velocidad de juego, escenarios inmensos... en fin, que Nintendo 64 no daba más de sí. Aquello sólo se podría mejorar con una máquina más potente, quizá con la máquina que ha elegido Lucas Arts para hacer realidad su nuevo juego: «Star Wars Rogue Leader», una maravilla, en la otra maravilla, GameCube.

¿Mejor que una película?
A ver si ahora la vamos a liar. Es que son películas antiguas. De hecho, algún sobrinillo tontuelo, tras escucharnos decir que «La Guerra de las Galaxias» era una obra

maestra del cine, que incluyó un montón de nuevas formas de crear efectos especiales, se nos ha reído en las narices mientras la veíamos juntos. Las «pelis» de la saga Star Wars están muy bien, pero todas, excepto «La Amenaza Fantasma», fueron creadas cuando Michael Jackson era morenito. Y, como él, la tecnología ha ido haciéndonos ver la luz... y sentir la Fuerza en la última película de George Lucas, gracias a unos grandiosos efectos visuales llevados a cabo, en su gran mayoría, por medios informáticos. Ahora, esos mismos señores que se partieron la cabeza para hacer real el universo imaginario que Lucas tenía en mente, quieren que veamos que todo es posible si la tecnología, la máquina que debe aguantar todo el peso de la recreación, lo permite. Y es el caso de nuestra querida GameCube.



El corredor de la Estrella de la Muerte. La solidez de las paredes que ves en la pantalla será reforzada por la iluminación que provocará cada disparo de tu X-Wing. Todo esto a una velocidad de muerte (cómo no) y con un sonido atronador.



Los asteroides. ¿Ves la cantidad de ellos que pueblan la pantalla? Pues serán poligonales, nada de fondo renderizado.



Las películas. ¿Las has visto todas? Lo sabrás al encender la consola y admirar las escenas reproducidas en el menú.

El día y la noche



En «SW Rogue Leader» habrá noche, día, tarde... al menos en la desértica fase de entrenamiento, podrás admirar el cambio de iluminación dependiendo de... ¡de la hora a la que juegues tú! Es lo bueno de tener una consola con reloj interno.



Así podrás apreciar las diferentes tonalidades que adquieren, a lo largo del día, las texturas de la arena, del Palacio de Jabba, la luz que despiden los disparos...

EL PRÓXIMO «ROGUE LEADER» TE INTRODUCIRÁ EN EL UNIVERSO STAR WARS ¡AÚN MÁS QUE LAS PELÍCULAS!



¡UN MINI-DVD! Ahí se notará la diferencia de GC. En el disco se incluirá un apartado "Cómo se hizo", al más puro estilo "extra" de película DVD. Asistiremos a una explicación (± 20 minutos) de lo que han sudado los chicos de Factor 5 para finalizar el motor 3D, recrear y versionar la banda sonora de la saga, reproducir cada uno de los elementos visuales con el máximo detalle posible... incluso los veremos en plena zampa. ¡Un lujo!

¡Malditos imperiales!

El título ya dice mucho de cómo será el asunto. Si jugaste con «Rogue Squadron» en Nintendo 64, poco más hay que contarte sobre el sistema de juego. Al encender la consola nos introduciremos en un simulador de combate aéreo con mayúsculas. A lo largo de sus 11 fases iremos manejando diferentes naves: X-Wing, B-Wing, Y-Wing, A-Wing... Y ya aquí empezarán las diferencias entre lo visto y lo que verás en tu pantalla. Cada una de las naves ha sido recreada... al milímetro cuadrado. Las texturas metálicas, los brillos y colores, e incluso los desperfectos fruto de supuestas batallas anteriores, serán visibles en la nave que manejarás. Y

no creas que sólo se visualizarán con tal calidad las naves rebeldes, no. Todos los vehículos enemigos han sido tratados con el mismo cuidado gráfico, e incluso más de una vez te la darás contra el suelo por ver la increíble perfección que también muestran los soldados de a pie.

Y si entramos en cómo se moverán... Puedes tener todos los enemigos que te dé la gana en pantalla, que no vas a notar ni ralentización ni descenso de resolución gráfica. Como ejemplo, te diremos que los soldaditos antes citados van en numerosos grupos corriendo por la nieve de Hoth, mientras decenas de AT-ST's y AT-AT's avanzan hacia su objetivo, dando los tumbos propios de «El

¿Estás a punto de explotar? ¡Pues hazlo!



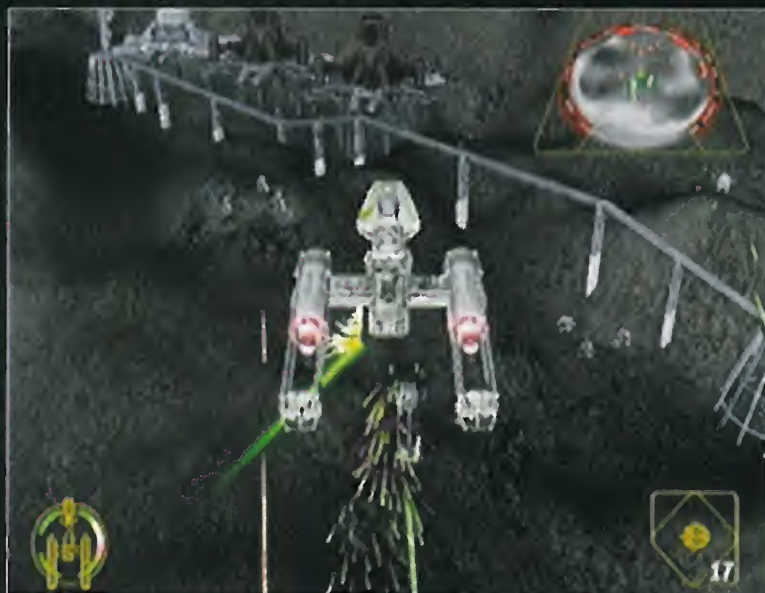
Las llamaradas. Cargarse a un enemigo cercano supondrá un goce visual. La explosión será tope realista.



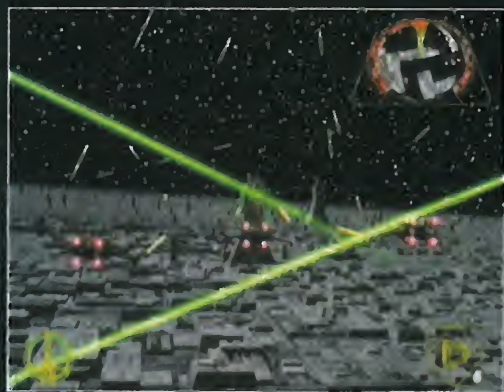
Y los trocitos. Cuando el objeto sea bien gordo, los pedacitos que lo formaban saltarán gloriosamente.



Las partículas. El desierto será la mejor zona para apreciar el realismo de los escenarios. Esa arena que se levanta a nuestro paso supone el mejor ejemplo.



Las naves protagonistas. La variedad dependerá de tu destreza, pero todas sufrirán los envites de los disparos enemigos con un chisporroteo y un cambio en la inercia.



Durante el juego, llevaremos dos compañeros a los que marcamos los objetivos a destruir. Serás el líder, claro.



La cantidad de disparos que podréis ver en la primera fase os dejarán asustados. Demasiado... ¿difícil, o real?



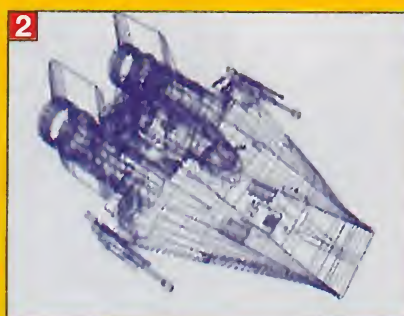
El "Targeting Computer" será una pantallita que... nos ayudará a distinguir las... naves enemigas... que ¡TOMA!

TODOS LOS DETALLES DE LAS PELÍCULAS APARECERÁN EN ESTE JUEGO.

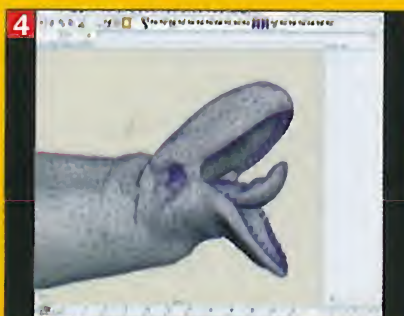
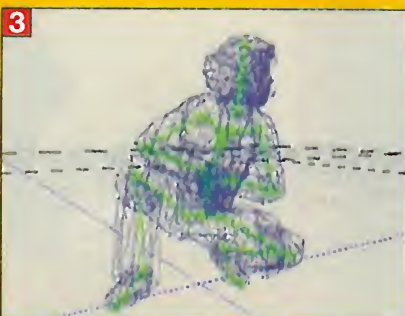
► Imperio Contraataca». Y mientras, claro está, podrás **disparar tus dos armas a la vez e ir a toda velocidad a ras de suelo**, haciendo loopings o lo que sea, que tu GameCube no va a decir ni "mu". Y ten en cuenta que a la vez estará mostrándote las luces correspondientes de cada disparo, del sol en tu nave, las sombras perfectas de cada enemigo, cada objeto...

Ahora, ponle a todo esto la **banda sonora de John Williams**, con **sonidos de disparos** extraídos directamente de cada uno de los rollos, y todo en **Dolby Surround Pro Logic II**. ¡Qué! Acogojante, ¿no? Vamos a tener que ir ahorrando todos un poquito para una Game Cube... y un televisor con Dolby. ■

¡Tiene que ser así! Si no, nada



1. Para recrear cada uno de los vehículos, los equipos de Lucas Arts y Factor 5 han colaborado intensamente. A partir del modelo pelicular, tenía que hacerse una reproducción por ordenador exactamente igual.



2. Obviamente, la manera de hacer esto es el uso de los polígonos. En cada una de las naves, como podéis apreciar, se usan miles de polígonos para poder hacer todos los ángulos y redondeces adecuados.

3. Y las figuras humanas no podían ser menos. Con el eje que creará el movimiento de cada articulación como base, la reproducción se cubre de los polígonos, otros miles, que le dan forma humana.

4. Para estas bestias que también poblarán el juego, se sigue ese método y se crean texturas de piel rugosa.

CONCURSO INSPECTOR GADGET

Ayuda al Inspector Gadget a salvar a la humanidad



SORTEAMOS 20 JUEGOS



BASES DEL CONCURSO

- 1) Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO INSPECTOR GADGET".
- 2) Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego para Game Boy Advance. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
- 3) Sólo podrán entrar en concurso los lectores que

- envíen su cupón entre los días 18 de Diciembre de 2001 y 17 de Enero de 2002.
- 4) La elección de los ganadores se realizará el 18 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Nintendo Acción.
- 5) El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para el territorio español.
- 6) Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre / Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

CP: Teléfono:



¡Te vas a quedar "Flipendo"!

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)
- NIVELES: PUES... NO HAY

- 1 JUGADOR
- 110 CROMOS DE MAGOS Y BRUJAS INTERCAMBIABLES

- Precio: 42,01 € (6.990 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Madre mía, qué cola hay! ¿Estáis todos aquí para lo mismo que yo? Si, lo de Harry Potter, sí. ¡Ah! Pues no, yo venía a ver la "pelí", a mí el juego... no sé... me es lo mismo.

¡Exactamente, chaval!

El desarrollo del juego que EA ha preparado para GBC sigue a rajatabla el argumento del libro-película. Comenzaremos recibiendo la carta de citación de Hogwarts, luego el viaje en el Expreso, donde iremos conociendo a nuestros compañeritos. Y después llegaremos al callejón Diagon, donde descubrimos que... ¡ESTO ES ROL! Las ratuelas que pululan por los alrededores serán nuestros primeros enemigos a abatir, mientras vamos comprando el material escolar necesario en las distintas tiendas. Y

una vez completado este nivel, digamos, de entrenamiento... el juego se abre de manera inesperada. Tras los sótanos del banco y la travesía en bote, llegaremos a Hogwarts, la inmensa escuela. Tendremos más de cien personajes con los que hablar en perfectísimo castellano, y las misiones se nos irán amontonando: fabricar una poción, encontrar un pasadizo secreto, acudir a clase de transformaciones... Todo esto con el aliciente de encontrarte un enemigo y probar con él los nuevos hechizos

que irás aprendiendo. Aunque siempre con cuidado de que tus puntos de cuerpo y magia no bajen demasiado. Sí, Rol con puntos, experiencia, menús en los combates, diferentes ítems que equiparte en cabeza, manos, torso... una especie de remezcla del Rol más puro, con la historia más divertida leída en GBC. Y es que, para colmo, los diálogos son tan hilarantes como en el libro, técnicamente raya a gran altura y podemos coleccionar e intercambiar cromos. Así que... ¡¿quién da la vez?!

COLECCIONA, INTERCAMBIA

Combinando 3 cromos de magos y brujas famosos puedes crear hechizos, así que, ¡hazte con todos... los que puedas conseguir!



Estas en la sala del club de intercambio de cromos.

Este no se suele encontrar... ¡Es de círculo! ¿Quieres cambiarlo?



¡LA CALIDAD GRÁFICA A VECES SE SUBE A LA PARRA! (Piano queda mejor).



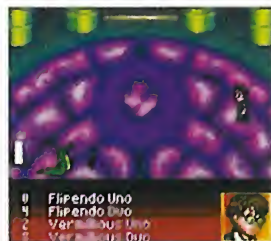
¡LAS PO... Las pociones se pueden crear con hierbas. Pero debes saber la receta.



La biblioteca la forman varias salas. Es grandiosa, casi tanto como en la película.



Los reconocéis, ¿verdad? Son 4 de los más de 100 personajes con los que habláis durante el juego.



¿Una sola serpientilla? Pues con un Vermillious Uno, vale.



En este menú de estatus se ve que el juego es Rol puro.



¿Un mago sin varita? Te la darán gratis, tranquilo.



¿Qué monstruos más majos y verdes! Nos tienen en el bote.

¡AAAARGH! ¡UN BICHO!



Bueno, no es para tanto. Si ves una cosa babeante que se acerca hacia ti, ¡ve a por ella! No sabrás a qué animalejo te enfrentas hasta entrar en combate, y pueden aparecer uno o varios enemigos. Pero tú, tranquilo, elige hechizo entre los disponibles, usa una combo de cromos (poderoso y espectacular), o cuida tu energía zampando algo. ¿Aún con miedo? Pues ¡huye! Pero te quedarás sin puntos de experiencia, y nunca subirás de nivel.



¡Qué casualidad! Acabo de encontrarme con una sapa que me ha dicho lo mismo.



Un momento cumbre de la historia, la elección de la casa Gryffindor para Harry.

¡ESTE ES MI HARRY! Es fiel al libro, es Rol, es sobresaliente en técnica y jugabilidad, es... Harry. Un juego con el que tendrás horas de risas con sus textos, de tensión con los combates e intercambios de cromos con los amigos.



El cartucho es tan variado que incluye minipruebas como esta travesía fluvial.



La competición de puntos entre escuelas la va ganando Gryffindor. ¡Bien!



Imitar al maestro es el camino hacia la virtud. Al menos, hacia un nuevo hechizo.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

- ▲ Algunos escenarios nos han hecho pensar que era de Advance. Personajes diferenciados y reconocibles.
- ▼ Los mejores efectos gráficos se ven pocas veces. ¡Cachis!

SONIDO

- ▲ Melodías muy bien compuestas y elegidas para cada localización.
- ▼ Muchos efectos son... ruido blanco. ¿Por la magia blanca?

JUGABILIDAD

- ▲ El argumento hila todo perfectamente, el control es perfecto y encima te hacen reír con los diálogos.
- ▼ ¿Qué es un Muggle? Deberías leer el libro antes de jugar. Así no será difícil saber qué hacer, adónde ir...

DURACIÓN

- ▲ Hasta empezar a vislumbrar la solución al enigma de la piedra filosofal, puedes pasarte un día entero jugando. Y si pasas de las misiones y exploras la escuela, más. Además, los coleccionables te dan vida.
- ▼ Puedes cansarte de batallas, pero eso es parte del Rol.

TOTAL 96

- ▲ Todo es muy jugable, pero todo es del libro. ¡Alucina!
- ▼ ¡El libro! ¡Deme uno! ¿Está agotado? ¡Pues la "pelí"!

EL RANKING

1. Pokémon Cristal.
2. Zelda Oracle of Seasons y Oracle of Ages.
3. Harry Potter y la Piedra... Maestros del Rol, temblad porque, si con su primera aparición ha llegado a rozar la cumbre, no queremos saber lo que podrá hacer con el segundo libro/juego. Y más a su favor: Harry hace reír el doble que cualquier Zelda o Pokémon.

SUPER STARS



Im-pre-sio-nan-te

ISS ADVANCE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: MAJOR A
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: INGLÉS
- Fases: 3 MODOS DE JUEGO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1-2 JUGADORES

- Precio: 57,04 € (9.490 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Grandes, detallados, llenos de color y muy bien animados. El scroll es suave, rápido y eficaz.

SONIDO

La ambientación es excelente, pero el detalle del comentarista entra en el rango de genialidad.

JUGABILIDAD

A pesar de lo enrevesado del control en ocasiones, enseguida estarás regateando cual poseso.

DURACIÓN

Sus cinco niveles de dificultad y las 40 selecciones compensan sus escasos modos de juego. ¡Y puedes jugar contra un amigo!

TOTAL 92

Un fútbol magistral, como el de sus antecesores.

Faltan competiciones.

En esas cinco palabras os podemos resumir la sensación que nos ha causado la conversión para nuestras Advance del clásico fútbol de Konami. Si te has animado con sólo ver las imágenes, sigue leyendo.

¡Esto sí que es fútbol!

Para continuar la saga ISS (de reputado éxito a través de los tiempos) como Dios manda, Konami nos ofrece un excelente juego de fútbol que se desarrolla desde una perspectiva lateral. En él podemos manejar a ¡40! selecciones —que incluyen los nombres reales de los jugadores— en partidos amistosos o en una competición en formato de liga. Antes de cada encuentro elegiremos nuestra formación, estrategia, posición de los jugadores, marcajes y órdenes individuales específicas.



Nuestra habilidad con el pad será el único arma para regatear adversarios.



Podremos correr, pero con calma, que los chicos se pueden cansar...

Una vez sobre el campo, enormes gráficos excelentemente animados responderán a la perfección a nuestras órdenes: podemos pasar raso o por alto, hacer entradas duras o flojas, cabecear y regatear hasta la locura. Y todo aderezado con un scroll suavísimo y veloz que nos permitirá centrarnos exclusivamente en el partido, sin perder un solo detalle de la jugada.

Por si lo que habéis leído hasta aquí fuera poco, un comentarista no parará de animar el encuentro con una larga serie de comentarios, que acompañan a la perfección la genial ambientación del público.

En la parte negativa tenemos que apuntar que sólo existe una competición, la liga. Y que el control a veces resulta complicado, ya que se ha intentado condensar demasiados movimientos en los cuatro botoncitos de nuestras Advance.

EL FÚTBOL ES ASÍ

El fútbol de Konami empieza entrando por los ojos y luego se cuela por los botones de Advance. Ah, y por los oídos: escuchad al narrador...



El gol es la salsa, pero marcar te costará auténticos quebraderos de cabeza.



Los lanzamientos de penalti le dan vidilla al cartucho, algo triste en modos.

Así que estamos ante uno de los mejores juegos de fútbol de la historia, en una versión portátil que conserva casi todo lo bueno de esta saga y con apenas leves pérdidas. Una opción sin duda imprescindible.

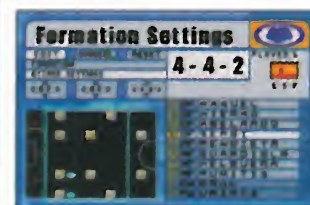


¡Arbitro! ¿Pero está usted ciego? ¡Menuda entrada! Es es tarjeta, digo.



Durante el partido podremos variar la estrategia con sólo pulsar SELECT.

EMULANDO A CAMACHO



Si jugar es divertido, probad a configurar el equipo al detalle. ¿Qué hombre está mejor?, ¿uso el "tridente" o el "doble pivote"? ¿y quién marcará a Zidane? Así comprobaremos cómo lo pasan los entrenadores. Y encima, luego hay que pelear lo planeado.

Se nota que tiene tablas TONY HAWK 3



En la portátil, el primer "Toño" fue algo decepcionante. Menos mal que el segundo, aunque tampoco consiguió ser la repeta, dio con una perspectiva adecuada e introdujo los modos de juego que todos esperábamos. Ahora llega el tercer "Toño", donde se nota la anterior experiencia.

Yo, ya no me la doy

El control de una tablilla rodante es difícil en la realidad, y también en la ficción. Con sólo dos botones, tenemos que ser capaces de saltar, ejecutar unos 30 trucos diferentes, y grindar en toda arista que se ponga a tiro, también con una decena de espectaculares movimientos. Como supondrás, no vas a coger un buen nivel en "TH3" hasta que hayan pasado, pongamos, dos horas ininterrumpidas de desdentadas, luxaciones y desgarrs. Pero una vez acostumbrado al control (que a veces sufre cierto retraso en la respuesta), y si eres consciente de que todo lo que aparece en el escenario está ahí para

que hagas el cabra, vas a entrar en el modo mental "Tony Hawk". Y sólo entonces es cuando se disfruta del juego por completo.

Como sabrás, existe un número de objetivos que debes cumplir en cada circuito. Conseguir uno significa poder aumentar alguna característica de tu skater. Los 12 "depoartistas" tienen un nivel distinto de velocidad, salto, tiempo en el aire, giro, equilibrio... De manera que debes pensarte concienzudamente qué te convendría más aumentar para conseguir los objetivos que aún quedan por cumplir. Un ejemplo: si sabes que la cinta secreta está a 5 metros de altura, aumenta el salto, buen hombre. ¿Conseguida? Pues igual se te ha abierto un nuevo escenario de los nueve que guarda el juego, y ya tienes otro entorno, totalmente diferente en cuanto a ambientación y objetos, en el que hacer de explorador sobre ruedas.

Hasta aquí, cumple con lo esperado. Pero además se han incluido los "manuals". Ya sabéis,

un trick que se puede realizar en cualquier sitio y momento, lo que quiere decir... ¡combos realmente bestiales! Y dar esa posibilidad a un buen jugador de "Toño", es abrirle un nuevo mundo. Si no fuese por lo que referimos al comienzo del control, estaríamos ante "El Skate Perfecto" de GBC. Y aún así, es el mejor.



Gracias a los "manuals" podemos realizar combos gordos y ganar puntos a saco.

NO LO CUENTES



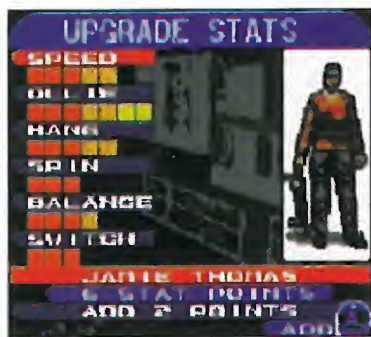
Algunos escenarios tienen zonas secretas, por las que sólo podremos rodar si antes realizamos cierta acción. En este nevado entorno, se nos ocurrió subir a la campanita solitaria mediante un grind y... ¡apareció un barco! Y además tenía la cinta secreta en su interior. Curioseas en todos los escenarios y sacarás más secretazos como éste.



Si el marcador de equilibrio se pira hacia un lado, contrarresta pulsando al otro.



Sí, un hangar con aviones para grindar y saltar de ala en... ¡halaaaa! Buen combo.



El oriundo de Encinitas es un poco truño al comenzar, pero subiéndole el status...



Un objetivo es despertar al vecindario. Si grindas un coche con alarma, pues...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: HOTGEN
- Tipo de juego: SKATE
- Idioma: INGLÉS
- Modos de juego: 3
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 JUGADOR

- Precio: 39,01 € (6.490 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

La vista ya no engaña en absoluto. Sprites pequeños, pero con excelente animación.

SONIDO

La música brilla por su ausencia, pero los efectos aprovechan bien el chip de sonido, y abundan.

JUGABILIDAD

El control y sus rarezas requieren un periodo de práctica. A partir de ahí, todo va sobre... ruedas, sí.

DURACIÓN

Son 12 skaters a los que subir hasta la cima, 9 grandes escenarios y un millón, o alguno menos, de combos por imaginar.

TOTAL 88

- ▲ Tiene todo el espíritu de las versiones mayores.
- ▼ El control debería ser más natural.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: M4
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NIVELES: 1 TRANSATLÁNTICO Y 1 SUBMARINO

- 1 JUGADOR
- 3 PERSONAJES JUGABLES

- Precio: 42,01 € (6.990 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

¿Quién dijo que estaba muerto?

RESIDENT EVIL GAIDEN

Ya habíamos perdido la esperanza de ver un "Resident" en Game Boy, y saltó la liebre. La cazó al vuelo un Doberman purulento, murió, resucitó y aquí está finalmente el esperadísimo «RE Gaiden».

Pues vaya una historia

El argumento nos sitúa en un barco muy grande y a la deriva, proponiéndonos acabar con el B.O.W., una secuela de los experimentos "Umbrellenses" que supone una amenaza para el mundo. Bueno, vale, no tiene mucha miga. Pero Barry sí. Barry tiene una amiga en el barco, a la que deberá encontrar y proteger de ataques de zombis. Y para ello, tendrá que defenderse antes a sí mismo, es evidente. Comenzamos en la cubierta del barco (donde los gráficos no son

muy esperanzadores, por cierto), con nuestra pistolita y un cuchillo. A la que entramos en la primera habitación (donde los gráficos dan mucho más de sí, por cierto), y entre gritos quejumbrosos, se nos abalanza un zombi, le apuntamos con la pistola, disp... No. No disparamos. Una vez encañonado el malote, todo cambia. La vista se convierte en subjetiva, ves venir al ahora enorme no-muerto y la manera de eliminarlo consiste en acertar a pulsar el botón cuando una barra pasa sobre la otra barra de...

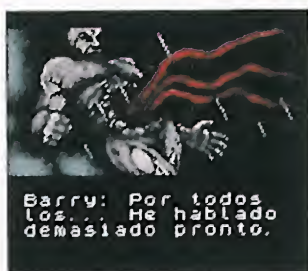
La primera impresión es desalentadora, sí. Pero los perseverantes sabrán apreciar el invento de Capcom. A la vez que una amenazante imagen ocupa la pantalla, la sensación de agobio se apodera de ti. Tienes que acertar en la barra que cada zombi lleva debajo,

elegir a los más cercanos, vigilar la munición de cada personaje (puedes llevar hasta tres), girar para asegurarte de que no vienen más por el lado que no ves... En fin, que la sensación conseguida es meritoria y se queda a poco de ser un típico e idolatrado RE, por su nivel gráfico y el nivel técnico... de GB Color.



La luz que entra por ese ventanal ilumina al protagonista a su paso. Buen detalle.

B.O.W.



Los tíos estos con bastón son peligrosillos porque... saben usarlo.



Aunque pueda suponerse otra cosa, el señor de detrás de la barra está muerto.



Este malísimo aparece donde menos lo esperas, y resiste más que cualquier bicho normal.



El signo de admiración rojo significa zombi con premio.



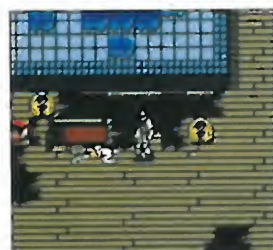
Debemos entrar en todas las salas. Hasta la cocina, claro.



Encontramos munición y hierbas por ahí tirados.

SORPRENDENTE

RE Gaiden inventa una nueva forma de liquidar zombis, pero conserva todo el ambiente RE, y pone de los nervios al más pintado.



Buena idea. Tomando el sol contrarresta la palidez mortal.



Aparecerá cierto personaje que conocim... Leon, de RE2.



Algunos zombis se esconden en lugares oscuros y ¡te pillan!



Sí, es Leon el que tajea a la moza. Es que ha sido mala.

¿POR QUÉ NO SE MUERE USTED?



Para machacar zombis, debes llevar tu punto de mira hasta él, y pulsar el botón. Entonces la vista pasa a ser subjetiva. ¿Ves la barra que lleva cada zombi debajo? Pues cuando tu puntero amarillo (que no para de moverse de un extremo a otro) pase sobre su barra, dispara. Cuanto más centrado sea el disparo, más daño le causarás al zombi.



¡MALDITO FORENSE!

Hay algunos que no se quieren enterar (yeee, ye). Los matas y los tíos, ¡se levantan! Al loro con ellos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

- ▲ Los zombis en vista subjetiva son terroríficos (en el buen sentido). Muy gore, como tiene que ser.
- ▼ Sin embargo, en el resto del juego ves sprites pequeños y poco conseguidos.

SONIDO

- ▲ Muchos quejidos y gritos digitalizados.
- ▼ Alguien debería darle una toba al compositor. La música raya lo paranoico-esquizoide.

JUGABILIDAD

- ▲ El nuevo sistema de combate auna estrategia y rapidez de reflejos. Adictivo y original. Control sin problema.
- ▼ Los "integrantes" del Survival Horror no aguantarán el cambio a la vista subjetiva.

DURACIÓN

- ▲ A los cuatro pisos del barco y el submarino, hay que sumarle un nivel de dificultad bastante alto.
- ▼ Podría haberse dotado de diferentes habilidades a cada uno de los 3 personajes que podemos llevar. Son iguales.

TOTAL 85

- ▲ Al fin llega a GBC. Trae una gran calidad jugable y todo el ambiente Resident Evil.
- ▼ El sistema de combate: o lo amas, o lo odias y no juegas más. (Perseveera).

EL RANKING

1. Alone in the Dark.
 2. Resident Evil Gaiden.
- Hay pocos juegos que quieran provocar miedo en GBC. De todos ellos y, aunque quizá el género difiera un poco, Alone es el verdadero juego de asustarse, tanto por su ambientación como nivel técnico. Resident se queda atrás, precisamente, por su nivel técnico inferior. Pero el "mal rollo RE" (TM) lo consigue, y en 8 bits.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NIVELES: 30 OBJETIVOS

- 1 JUGADOR
- 20 PERSONAJES DE LA PELÍCULA/LIBRO

- Precio: 8.990 PTA (54,03€)
- A la venta: YA DISPONIBLE

¿Magia? Sí, sí, todavía queda algo...

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

La película está batiendo récords en todas partes. El chaval de las gafas es todo un fenómeno social. Y la versión jugable de su historia ya está en Advance, como corresponde a todo éxito cinematográfico, literario, prototípico, mercantil...

¡Ya está bien, Potter!

La historia comienza en Hogwarts, donde nuestro personaje, Harry, debe superar su primer curso mediante la asistencia a todas las clases de cada asignatura. Pero no creáis que nos vamos a tirar una hora en cada clase, tocándonos la tripa a intervalos aleatorios. Cada una de las materias supone una prueba. La gran mayoría, excepto el Quidditch, se basa en la vista superior 3/4, y nos introducen en un escenario de naturaleza laberíntica, donde debemos



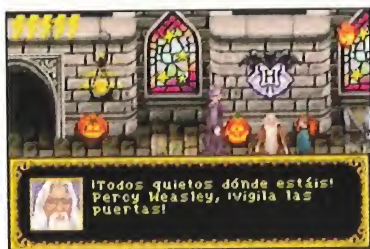
La primera mazmorra-laberinto mostrará las bases del control Harrypotteriano.

encontrar un número determinado de objetos clave (estrellas, pociones...). Al igual que en el libro, iremos aprendiendo hechizos a medida que superemos las pruebas. Cuantos más hechizos aprendamos, más habilidades tendrá Harry, de tal manera que los laberintos irán siendo cada vez más complicadillos, pasando gradualmente de la saltarina habilidad al sesudo puzzle. Y ya está. Sí, vamos, que aunque el juego sigue



El troll es muy grande y gordo, y sólo cabe por un agujero de iguales adjetivos.

bastante de cerca el argumento original y tiene sorpresas, tampoco resulta tan variado como esperábamos, y peca de cierta dejadez en algunos aspectos técnicos como la superposición inadecuada de sprites. Eso sí, se juega con ganas, algunos puzzles se las atraen, el Quidditch se sale y está en castellano. Pero da la sensación de que ha faltado un hervor para llegar al nivel Potter. ¿Las prisas?



La llegada del Troll a Hogwarts supone una catástrofe. Menos mal que Harry...



Los diálogos en castellano hacen del juego una risa, en momentos como éste.



Usaremos los hechizos aprendidos para mover obstáculos, activar interruptores...



¡QUÉ DE GENTE!

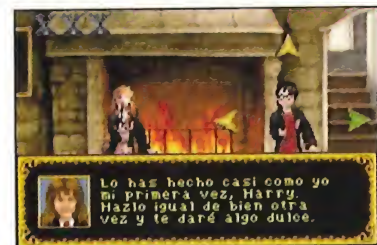
Mira que los gentios tumultuosos no gustan a nadie, pero en este título son de agradecer. La mayoría de los que aparecen en pantalla son conocidos del libro, y además se parecen a los del film.



Los gusanos nos siguen al tocar la flauta. Pero el nivel técnico no hace la cosa fácil.



El diseño de los laberintos va haciéndose cada vez más complicado.



Si hacemos bien este ejercicio, ¡una rana de chocolate! Hermione no es tan mala.

La profesora McGonagall nos enseñará el cuarto hechizo. Avifors, con un minijuego de imitación. Gráficamente guay, ¿eh?

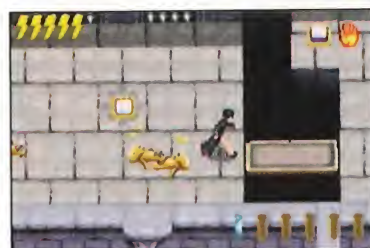
SIN MAGIA
Esperábamos un título desbordante en todos sus aspectos, y nos hemos encontrado con un juego bueno, pero... sin gancho.



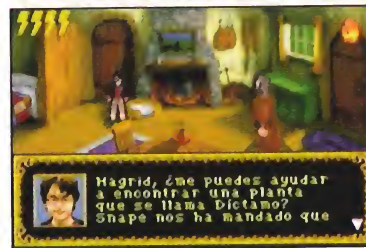
SI YO TUVIERA UNA ESC...



¡Calla, Mari! ¡La tienes! Tienes una escoba y puedes volar con ella. Primero echarás una carrerita por el bosque, y después podrás disputar partidos de Quidditch, rápidos y muy emocionantes.



Los enemigos son bastante escasos, tanto en número como en inteligencia.



Hagrid, el regordete motero, nos ayudará durante el juego en más de una ocasión.

¿YA ES DE NOCHE?

Pues toca exploración indiscriminada de Hogwarts, que es muy divertido. Como en todos los colegios, hay señores rondando por los pasillos que te mandarán a tu cuarto cada vez que te descubran. Así que, muévete a lo Snake, de «Metal Gear»: evitándolos y en silencio.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

90

Decorados que tienen al realismo, y personajes pelicularos con excelente animación.

La perspectiva no ayuda mucho a moverse por los escenarios de juego.

SONIDO

86

¡FLIPENDO! se queda uno con las voces de Harry al soltar un ¡FLIPENDO! Ejem... La música en cambio no pasa de adecuada... y repetitiva.

JUGABILIDAD

77

El sistema de juego engancha, y todo el texto está en castellano.

El control a veces tiene lapsus, y la rutina de detección de choque también.

DURACIÓN

82

El número de misiones es más que aceptable. Las primeras son más fáciles, pero luego... tendrás que darle a la cabeza. Y no falles o, ¡empezarás todo de nuevo! Algo sosete en cuanto a variedad. La mayoría de las misiones consisten en resolver un laberinto.

TOTAL 80

El apartado gráfico se ajusta muy bien a la película. Los puzzles hacen pensar.

¿No sería mejor haber lanzado el juego algo más tarde, pero mejor acabado?

EL RANKING

1. Castlevania
2. Spyro the Dragon
3. Harry Potter

El caso es que todos esperábamos más de él, pero Harry ha dado aquí la de arena. El juego no es malo, pero sí se podía haber hecho más con una historia tan "jugable". Si quieres mejores aventuras... las hay.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Personajes: **4 SELECCIONABLES**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- PASSWORDS: **NO**
- BATERÍA: **SÍ**
- 1-2 JUGADORES

- Precio: **60,04 € (9.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Los fondos y las animaciones de los "protas" son buenas. Lástima que el resto no esté a ese nivel.

SONIDO

La música suena atronadora, pero los efectos de sonido brillan por su ausencia. Descompensado.

JUGABILIDAD

Pese a ser un beat'em up, no ofrece suficiente variedad. Echamos en falta más alicientes.

DURACIÓN

11 fases, cuatro personajes seleccionables, dos modos "multiplayer"... compensan las posibilidades del juego.

TOTAL 76

Los modos "multi" son un buen descubrimiento.

Jugar a solas se hace aburrido.

Superhéroes venidos a menos

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

Aprovechando la destacable popularidad de los X-Men, Activision nos trae el primer cartucho para GBA protagonizado por estos héroes del cómic.

Monotonía al poder

El argumento del juego es de lo más simplón (va de puertas que conducen a otra dimensión y tal), y se queda como una excusa para poner a estos mutantes en liza y que repartan palos sin ton ni son.

Al empezar la partida podemos optar por encarnar al Hombre-X que más nos guste de entre cuatro posibles candidatos: **Cíclope, Lobezno, Pícaro o Tormenta**. Cada uno cuenta con sus propios poderes y habilidades, que podemos ir

potenciando a lo largo del juego. Hasta aquí la cosa no andaba mal, pero es a la hora de ponernos manos a la obra cuando empiezan a aflorar los defectillos del cartucho.

Técnicamente es muy irregular, mezclando buenas (aunque "forzadas" a veces) animaciones para los cuatro mutantes y los jefes de nivel, con unos bochornosos movimientos con que han sido "agraciados" los demás enemigos (que por cierto, no brillan por su variedad). Y si el área técnica no es muy allá, la jugabilidad no sube el nivel: es **monótona y repetitiva**, y si no sois unos grandes seguidores de esta saga del cómic os aburriréis de él a los pocos minutos. Lo único que salva a este X-Men es la opción

multijugador (2 cartuchos), en la que podremos enfrentarnos a otro amigo en un uno-contra-uno o aliarnos con él y jugar en un modo cooperativo. Un trabajo a medias.



La variedad de malvados deja mucho que desear. Aquí veis a la mitad de ellos.



Nuestro personaje irá evolucionando conforme vayamos "repartiendo".

LOS CUATRO FANTÁSTICOS



¡Ahhh no, perdón, si ésos eran otros...! Bueno, el caso es que en este juego también son cuatro los superhéroes a los que podemos echar mano. Cada personaje cuenta con sus propios súperpoderes, pero el desarrollo sigue siendo el mismo para todos ellos (o sea, que las fases son las mismas).



Para nuestro gusto, Lobezno (o Wolverine) es el personaje más competente de los cuatro que podemos seleccionar.



Después de varios éxitos en Game Boy Color, los X-Men se estrenan en Advance con un cartucho algo irregular.

De la gran pantalla a tu bolsillo

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Tras el notable éxito cosechado en todas las salas de proyección del mundo, Ubi Soft lanza un título basado en el mundo de los simios, pero que no sigue el argumento del film de Tim Burton.

Saltos y más saltos

Así que tenemos que irnos al primer y original «Planeta de los Simios», con Charlton Heston buscando hombres en una Tierra dominada por los monos. Él, vamos, un astronauta y tal, es el protagonista de este cartucho plataformas en el que nos han impresionado dos aspectos: por

un lado las **efectistas animaciones del protagonista**, y por otro el **sistema de juego**. En él debemos alcanzar la "salida" del escenario recogiendo algunos ítems por el camino y eliminando a todos los rivales que nos salgan al paso. Para salir airoso de cada situación, nuestro héroe cuenta con una **gama bastante respetable de movimientos**, que abarcan varias clases de salto, dar **puñaladas**, disparar, o incluso realizar volteretas por el suelo.

El único punto donde todo esto cojea un pelín es el **control**, que no termina de ser del todo fiable: resulta

demasiado sensible, lo que dificulta en ocasiones el cálculo de los saltos más complicados. En pocas palabras, que nuestro personaje suele terminar hecho trizas en el fondo de algún precipicio. Por fortuna, salvando este pequeño escollo, el resto del cartucho **resulta entretenido** y seguro que encantará a cualquier seguidor de este popular género o a todo aquel que haya disfrutado con la película... de Mr. Heston, atención, eh.



GENIALES ANIMACIONES

Si por algo destaca técnicamente este juego es por la sensacional animación con que se ha dotado al protagonista de la aventura.



Algunos de los fondos no están nada mal, como este frondoso bosque.



Si recordáis la película original, nuestro héroe va vestido con el mismo trajecito.



La verdad es que los enemigos no son el mayor inconveniente de este juego: los saltos ajustados son mucho más difíciles.



¡¡¡Uuuff!! Esto huele a tortazo seguro. Claro, es que a quién se le ocurre meterse en una oscura cueva sin linterna. Si es que...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: TORUS GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Fases: 10
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- NO COMPATIBLE GB
- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 42,04 € (6.995 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

81

No explotan a tope el potencial de GBC, pero están bien realizados. Buenas animaciones del protagonista.

SONIDO

79

Los efectos se quedan cortos, aunque las partituras palián en gran medida este problema.

JUGABILIDAD

83

El control falla en acciones puntuales. Por lo demás, el título se deja jugar perfectamente.

DURACIÓN

80

Si intentáis conseguir todos los ítems tenéis juego para un buen tiempo.

TOTAL 80

Los movimientos de nuestro personaje y el desarrollo del juego.

Podría haberse ajustado más el control.



CHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: KONAMI
- Tipo de juego: AVENTURA
- HABILIDAD
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 15 (5 MUNDOS)
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ, 4 ARCHIVOS
- 1 JUGADOR

- Precio: 57,04 € (9.490 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Sencillos pero muy coloridos y vistosos. Cada mundo es completamente diferente.

81

SONIDO

La música es simpaticota y pegadiza. Los efectos cumplen a la perfección.

80

JUGABILIDAD

Nos hemos reído mucho jugándolo y superando sus niveles.

85

DURACIÓN

Cinco mundos, con sus respectivos enemigos finales, nos mantendrán entretenidos durante bastantes días.

78

TOTAL 81

La jugabilidad y la desafiante dificultad.

Que sólo podemos saltar. Pero, claro, eres una rana.

La ranita que salvó el mundo

FROGGER'S ADVENTURE

Diez años separan a esta versión de la recreativa original. Una deliciosa máquina de Konami, a la altura de títulos míticos como «Galaga» o «Donkey Kong». «Frogger» es además uno de los arcades más jugados en la historia del videojuego.

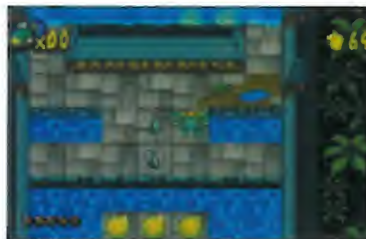
Pero las cosas han cambiado...

Y, obviamente, nuestro pequeño anfibio protagonista luce ahora mucho más colorido que antaño, explotando notablemente la paleta de la 32 bits de Nintendo. Además, tanto el desarrollo del juego como la historia han cambiado completamente, aunque el (cuadrículado) control a saltitos y la vista (cenital) se mantienen. Pero vamos a explicarnos mejor.

El Señor D. ha esparcido por cinco mundos diferentes los elementos que mantienen vivo el lago

de las luciérnagas: Fuego, Aire, Tierra y Agua. Y nosotros, que somos una rana lista y verde, debemos viajar al Templo de la Gran Rana para recuperarlos. Desde esa vista cenital de la que hablábamos, avanzaremos por los diferentes escenarios superando (más bien esquivando) obstáculos, y evitando a innumerables patrullas de enemigos, mientras buscamos el elemento que corresponda a ese nivel. ¿Sencillo? Pues no lo creáis, porque en ocasiones tendremos que calcular al milímetro la distancia que

avanzar o el tiempo que esperar hasta nuestro siguiente movimiento. Tened en cuenta que Frogger no es capaz de deshacerse de los enemigos, sólo podemos saltarlos (y no a todos). Pero no desesperéis, el cartucho cuenta con cuatro ranuras para salvar vuestros avances y los escenarios os recompensarán con dosis de variados gráficos cada vez que superéis un nivel. Además, no os importará repetir la misma fase varias veces porque una vez que entra el gusanillo de la rana, ni un sapo macho os separará de la consola.



La rana se mueve de cuadro en cuadro cada vez que pulsamos la cruceta.



MIRA LA RANITA Ahora aquí, salta, ahora allá, ¿fácil? Eso dependerá de lo habilidoso que seas.

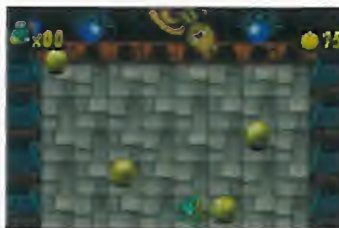


En cada escenario encontraremos una ambientación diferente y bien lograda.



Frogger puede utilizar su lengua para recoger vidas extra y activar palancas.

MENUDOS ELEMENTOS...



Nuestro objetivo es recuperar los cuatro elementos que dan vida al Lago de las Luciérnagas. Para colmo, cada uno está protegido por un guardián que eliminaremos pulsando diferentes activadores. ¿Que cuáles?, ahhh...

¡¡Adelante Gadgetovideojuego!!

INSPECTOR GADGET

Cuando una empresa como MAD se dedica a fabricar máquinas que hacen perder la cabeza a todo aquel que las combate, la policía sólo puede pensar en un único agente "capacitado" para enfrentarse a ellas. ¿Adivináis quién?

¡Este es un caso para mí!

¡Efectivamente, Gadget! Y para resolverlo, tendrás que **destruir las cinco máquinas** que el doctor MAD escondió en distintos lugares, a lo largo de **cinco extensos niveles**.

En cada localización te las verás con los omnipresentes esbirros de

MAD, que una vez más sufrirán las gajeto-habilidades de nuestros personajes. Y es que además del conocido inspector (y el martillo que sale de su sombrero) podrás **manejar a su sobrina Sofía y al fiel perro Sultán**. Este es el principal aliciente del juego, pues cada uno posee diferentes habilidades para superar los obstáculos. Así, y por citar algunas, mientras que **Gadget planea y Sofía puede bucear**, Sultán es un experto en camuflaje. Total, que tendremos que cambiar de personaje casi continuamente.

Por lo tanto, aunque saltaremos más de una plataforma (os lo

aseguramos), el juego en sí es una **sucesión de mamporros y resolución continua de minipuzzles** con el personaje más adecuado, una mecánica que nos absorberá según avancemos.

Por otro lado, el juego está impregnado de ese genial **gajeto-ambiente** que tanto nos cautivó en su día con los dibujos animados, lo que entusiasmará a los seguidores, que los había, de la serie. Y como postre, el cartucho además tiene un modo de competición para tres jugadores, **al estilo «Super Smash Bros.»**, que termina de redondear la jugada. La Gajetovjugada.



Hay enemigos de todo tipo en este juego. Con cara humana y con cara de caja, como ésta que amenaza con darnos.



Sultán es un hacha del camuflaje. Déjale entre plataformas congeladas y ya verás cómo se transforma en pingüino.



No dudes en utilizar tu gajetomaza para abrirte paso. ¡Malditos esbirros!



COMBINALOS Una de las claves de este juego es combinar las habilidades de la "familia" Gadget. Cada miembro, el Inspector, Sofía y Sultán, se encargará de resolver alguno de los innumerables minipuzzles.



Adelante Gadgetocuello. Si, el juego es fiel a la serie de dibujos animados.



¡SALTA, SULTÁN!

Fundamental en el desarrollo del juego será resolver continuamente situaciones con los distintos personajes. Así, Sultán tiene doble salto y también puede trepar. Y Sofía es capaz de controlar robots de MAD con su libro-ordenador. Por no hablar de la maza de Gadget...

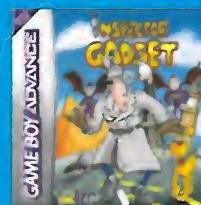


Si te dedicas a escrutar cada esquina del mapeado, encontrarás jugosos premios.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: LSP
- Desarrollador: MAGIC POCKET
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 5
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1 Ó 3 JUGADORES



- Precio: 54,03 € (8.990 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Se reconocen y están bien trabajados, pero no se encuentra demasiada variedad.

SONIDO

Musicas festivas que siguen la acción, aunque pueden terminar haciéndose algo molestas.

JUGABILIDAD

Mola cambiar de personaje continuamente y darle al coco.

DURACIÓN

Cinco largos niveles que ofrecen multitud de variados desafíos. El modo de tres jugadores, todo un detalle.

TOTAL 82

Completo, sólido y con buenos detalles. Respeta la serie de dibujos.

La parte gráfica, bien... en Game Boy Color. Aquí esperábamos más.



Tu GBA está condenada

DOOM

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: 3D6 GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Niveles: 24
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1-4 JUGADORES

- Precio: 60,04 € (9.990 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Sentimos comunicaros que es cierto, estamos todos condenados... a pasárnoslo bestial con el último "shoot'em up" subjetivo ¡para una portátil! Un género impensable antes de que nuestra querida GBA hiciese su estelar aparición. Pero entremos en materia...

No hay SALIDA, no hay DESCANSO, no hay PIEDAD

No, en «Doom» no se andan con tonterías. Eres tú y tu arma contra todo lo que se te ponga delante, y decimos delante, porque como se te ponga algo detrás, no lo vas a ver. La gran virtud de un juego como éste, en primera persona, es la forma

en que mantiene la tensión a cada instante. Y si además es rápido y se mueve bien (lo mejor que hemos visto en este género en Advance), tiene acción a chorros, montones de secretos, y modo multijugador de dos a cuatro jugadores, ya ni te contamos...

Y este cartucho tiene todo eso y más. Tenemos tres actos seleccionables desde el principio, cada uno con varias fases, y como podemos elegir el nivel de dificultad, te aseguramos que el juego te va a durar. Elegimos cualquiera de ellos y nos encontramos en un laberíntico nivel lleno de gente con malas intenciones (aunque un tanto pixelada, qué se le va a hacer) que

“berrean” como posesos (recomendado usar cascos para saber por dónde van los tiros, nunca mejor dicho), con armas y corazas que recoger, secretos que te obligarán a jugar las fases una y otra vez hasta descubrirlos (qué diiiiice, ¿sólo un 20% de secretos?), y un nivel de acción frenético.

De modo que si te mola la acción de verdad y buscas emociones (y tienes la edad, claro), «Doom» no debe faltar en tu Advance.

¡Que lo tienes cogido al revés!



De uso obligado para aquél que quiera cubrir todo el mapeado o, simplemente, no tirarse diez minutos dando vueltas, es este mapa tan detallado que llevamos. También veremos la situación de cada fase en un mapa más bonito. ¡Y dale ya la vuelta!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

La gente se mueve bien y deprisita, pero no dejan de ser un montón de pixels.

SONIDO

La música es inquietante, sí, aunque suena un poco antigua. Lo bueno son los efectos.

JUGABILIDAD

Rapidez, precisión, ni un mal enganche, ni popping... No sabemos cómo superarán esto.

DURACIÓN

Prueba a jugar en el nivel "Nightmare" y durará toda la vida. Mas aun si jugáis cuatro a la vez.

TOTAL 92

La imparable acción y el suspense. El nuevo modo multijugador.

Los gráficos de los enemigos y la música.



Para las manifestaciones no autorizadas de bichejos, nada como una escopeta.



La ambientación no lleva florecillas ni corazoncitos, sólo cruces como la de ahí.



La "impaciente" también nos dará alegría cuando vengan muchos bichos a la vez.



¡Oh, vaya! Eso no estaba abierto antes. Si no fuera por el río de ácido corrosivo...



Los escenarios cambian mucho de unos actos a otros. Visitaremos desde junglas de asfalto a fortalezas medievales.



Y con todos ustedes, la votada "arma más divertida" del 2001... (redoble de tambor y tal) ¡la sierra mecánica! A talar, a talar...

Cariño... ¿dónde has puesto a los niños!?

RUGRATS IN CASTLE CAPERS

Hay que reconocer que salir de casa dejando a una panda como los Rugrats bajo la única vigilancia de su abuelo tiene miga...

Solo en casa, ¡qué pasa!

La revoltosa Angelica se ha inventado un país de cuento, y no se le ha ocurrido nada mejor que esconderle los juguetes al resto, esparcidos por distintos sitios del imaginario lugar. Y ahí es donde empieza nuestra labor, o más bien la de los **peques de la casa**, que serán los que realmente jueguen con él.

En cada uno de los niveles tendremos que completar una serie de misiones para recuperar los juguetes. Lo que significa saltar multitud de plataformas y sortear los obstáculos que nos salgan al paso en forma de precipicios o enemigos. De por sí, esto ya supone unas cuantas horas de juego (y es que hay cada saltito...), pero es que además tenemos que **recolectar objetos y colaborar** con los otros miembros de la pandilla, lo que aún le añade **más variedad** al asunto.

El cartucho está enfocado al público infantil, y por eso **rebosa**

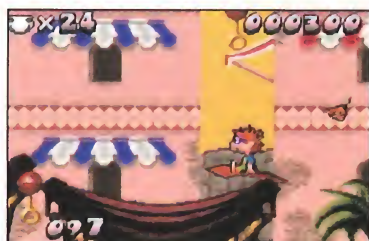
alegría y colorido por los cuatro costados. Posee un **genial aspecto gráfico, basado en los dibujos animados originales**, y nos ha alegrado mucho encontrarnos, mejor, escuchar, músicas entretenidas y buenos efectos sonoros. Además se controla bien, y podemos ajustar milimétricamente los saltos, cosa muy de agradecer en estos juegos. Especialmente en éste que, aunque para niños, tiene **cierta dificultad**. En el lado negativo sólo podemos resaltar su **excesiva simplicidad** general, vamos, que no hay elementos que rompan.



En todos los escenarios el cartucho muestra un aspecto desenfadado y colorista que invita a seguir avanzando.



¿Un niño manejando una alfombra voladora? ¡Si es que le dan el carnet a cualquiera! ¡Aparta, novato!



Otro saltito más y... sólo nos faltarán unos cien mil para completar el juego.



Podremos elegir a nuestro Rugrats favorito para completar la aventura.

BUEN ESTRENO Los Rugrats llegan a Advance con un título diseñado a su imagen y semejanza.



CUENTA CONMIGO

Encontrar a otros miembros de la panda supone poder encaramarnos a sus hombros para alcanzar lugares antes inaccesibles.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: THQ
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Niveles: 5 MUNDOS + SUBFASES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 63,06 € (10.490 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Son grandes y muy coloristas. Se mueven bien, con un scroll suave, y la ambientación es muy Rugrats.

SONIDO

Diferentes y pegadizas melodías. Efectos divertidos.

JUGABILIDAD

Se maneja muy bien y la estupenda ambientación invita a jugar sin descanso.

DURACIÓN

Un plataformas sencillo, de los de siempre, orientado a un público joven que sabrá disfrutarlo. Y no es corto, precisamente.

TOTAL 83

Buena calidad técnica y estupenda ambientación.

Si ya te afeitas con cuchilla o pasas de esta pandilla, quizá no sea lo que deseas.



La gran aventura de Disney

ATLANTIS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: THQ
- Desarrollador: 3D6 GAMES
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: INGLÉS
- Niveles: 15
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: SÍ
- BATERÍA: NO
- 1 JUGADOR

- Precio: 60,04 € (9.990 PTA)
- A la venta: DICIEMBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

La animación de Milo es buena y los fondos son muy coloridos, aunque les falta más detalle.

84

SONIDO

Las melodías son de una calidad más que notable y se adecúan bien a cada fase.

87

JUGABILIDAD

El control es excelente, pero hacer siempre más o menos lo mismo termina cansando.

79

DURACIÓN

Como en la versión para GBC, su orientación infantil condiciona su dificultad, ¡pero oye, son 15 fases!!

80

TOTAL 80

▲ Su acabado técnico está muy por encima de la versión para GBC.

▼ Su desarrollo termina haciéndose algo aburrido.

Si el pasado mes nos ocupábamos de «Atlantis» para GB Color, en esta ocasión le toca a la versión para su "hermana mayor", que nos ha dejado un poquito más fríos de lo que esperábamos.

Demasiado monótono

En «Atlantis: El Imperio Perdido», la película de Disney, unos muchachos liderados por el intrépido Milo tratan de localizar la Atlántida, una antigua y misteriosa civilización perdida. Este argumento se ha llevado a la pantalla de nuestras Advance en forma de juego de plataformas de

corte clásico, de esos con scroll multidireccional y recogida indiscriminada de ítems. La mecánica consiste en que antes de cada fase se nos proporciona la lista de objetivos que debemos cumplir para completar el nivel. Una buena idea que debería darle variedad a la aventura, pero que no acaba de funcionar pues casi siempre terminamos enfrentándonos a lo mismo: recorrer de arriba abajo cada escenario y llegar al final sin ningún hueso roto. Así, al cabo de poco tiempo nos empieza a invadir una sensación de aburrimiento, algo que se podía haber evitado

proponiendo mayor variedad. Se nos ocurre por ejemplo haber añadido la opción de cambiar de protagonista como sucedía en «Atlantis» de GBC.

En la parte positiva hay que destacar la bien integrado que está el guión en el juego, cosa que nos permite meternos más en el papel (sobre todo si has tenido oportunidad de ver la peli). Y por supuesto, si eres fan de Disney, disfrutarás con la atmósfera que los desarrolladores han sabido incluir. Aunque de todas maneras, tras la buena versión de GB Color, esperábamos un cartucho más rompedor, que superara a otros plataformas de Advance.



El tamaño de algunas criaturas es bastante aceptable, como este pececito.

UN BUEN ASPECTO
Gráficamente es vistoso, pero su desarrollo facilón limita sus posibilidades.



En esta escena, Milo hace de Harrison Ford en Indiana y el Templo Maldito.



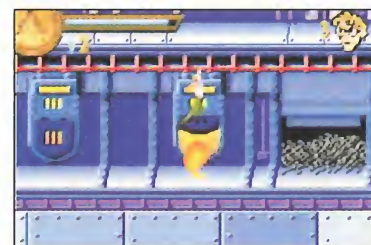
¿Subo o no subo? Es que esa arañita de ahí no me da muy buena espina...



La gama de movimientos de nuestro héroe de Disney es variadísima.



Vaya, esta especie de tiburón no la conocíamos todavía. ¿Será peligroso?



Aparte de animalejos varios, la aventura nos depara otra serie de peligros.

¡COMO EN LA "PELI"!



Uno de los aciertos de este juego es lo bien que se ha adecuado el guión original del film al desarrollo de la aventura. Incluso entre fase y fase se ofrecen secuencias de la película que ayudan a que nos metamos todavía más en el juego.

ENERO

L	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26
28	29	30	31		27

FEBRERO

L	M	J	V	S	D
			1	2	3
4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23
25	26	27	28		24

MARZO

L	M	J	V	S	D
			1	2	3
4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30
					31

ABRIL

L	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30				28

MAYO

L	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25
27	28	29	30	31	26

JUNIO

L	M	J	V	S	D
				1	2
3	4	5	6	7	8
10	11	12	13	14	15
17	18	19	20	21	22
24	25	26	27	28	29
					30

JULIO

L	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6
8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20
22	23	24	25	26	27
29	30	31			28

AGOSTO

L	M	J	V	S	D
			1	2	3
5	6	7	8	9	10
12	13	14	15	16	17
19	20	21	22	23	24
26	27	28	29	30	31

SEPTIEMBRE

L	M	J	V	S	D
					1
2	3	4	5	6	7
9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28
					29

OCTUBRE

L	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12
14	15	16	17	18	19
21	22	23	24	25	26
28	29	30	31		27

NOVIEMBRE

L	M	J	V	S	D
			1	2	3
4	5	6	7	8	9
11	12	13	14	15	16
18	19	20	21	22	23
25	26	27	28	29	30

DICIEMBRE

L	M	J	V	S	D
					1
2	3	4	5	6	7
9	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20	21
23	24	25	26	27	28
					29

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

Nintendo®
Accesorios

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

Nintendo®

Acronis

PokeMon

TM

¡Hazte con todos!

TM



Pokémon

¡Hazte con todos!





152 CHIKORITA

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Planta

Oro

Plata

Cristal



153 BAYLEEF

MARCA

¡Lo tengo!

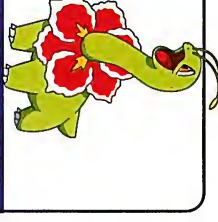
Tipo

Planta

Oro

Plata

Cristal



154 MEGANIUM

MARCA

¡Lo tengo!

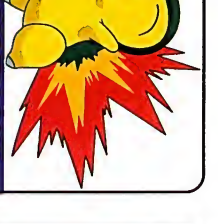
Tipo

Planta

Oro

Plata

Cristal



155 CYND AQUIL

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Fuego

Oro

Plata

Cristal



156 QUILAVA

MARCA

¡Lo tengo!

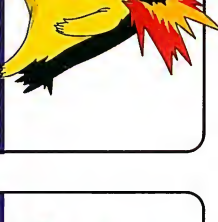
Tipo

Fuego

Oro

Plata

Cristal



157 TYPHLOSION

MARCA

¡Lo tengo!

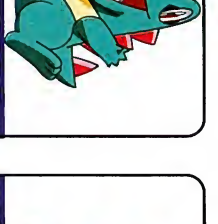
Tipo

Fuego

Oro

Plata

Cristal



158 TOTODILE

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



159 CROCONAW

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



160 FERALIGATR

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



161 SENTRET

MARCA

¡Lo tengo!

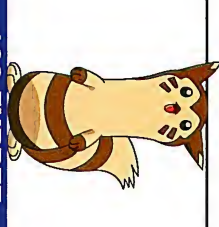
Tipo

Normal

Oro

Plata

Cristal



162 FURRET

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Normal

Oro

Plata

Cristal



163 HOOTHOOT

MARCA

¡Lo tengo!

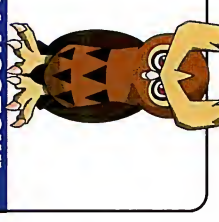
Tipo

Normal/Volador

Oro

Plata

Cristal



164 NOCTOWL

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Normal/Volador

Oro

Plata

Cristal



165 LEDYBA

MARCA

¡Lo tengo!

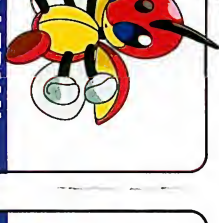
Tipo

Bicho/Volador

Oro

Plata

Cristal



166 LEDIAN

MARCA

¡Lo tengo!

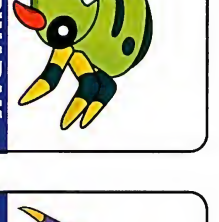
Tipo

Bicho/Volador

Oro

Plata

Cristal



167 SPINARAK

MARCA

¡Lo tengo!

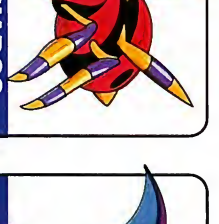
Tipo

Bicho/Veneno

Oro

Plata

Cristal



168 ARIADOS

MARCA

¡Lo tengo!

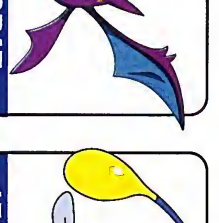
Tipo

Bicho/Veneno

Oro

Plata

Cristal



169 CROBAT

MARCA

¡Lo tengo!

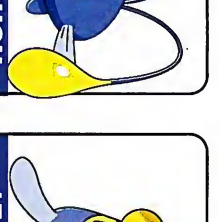
Tipo

Veneno/Volador

Oro

Plata

Cristal



170 CHINCHOU

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Agua/Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



171 LATURN

MARCA

¡Lo tengo!

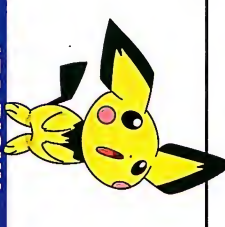
Tipo

Agua/Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



172 PICHU

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



173 CLEFFA

MARCA

¡Lo tengo!

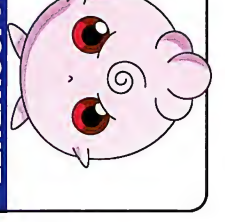
Tipo

Normal

Oro

Plata

Cristal



174 IGGYBUFF

MARCA

¡Lo tengo!

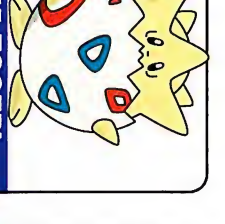
Tipo

Normal

Oro

Plata

Cristal



175 TOGEPÍ

MARCA

¡Lo tengo!

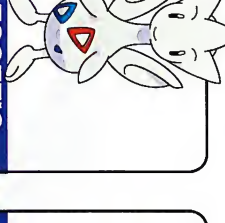
Tipo

Normal

Oro

Plata

Cristal



176 TOGETIC

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Normal/Volador

Oro

Plata

Cristal



177 NATU

MARCA

¡Lo tengo!

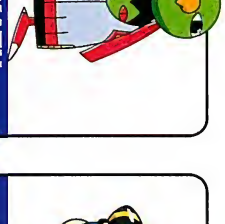
Tipo

Psíquico/Volador

Oro

Plata

Cristal



178 XATU

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Psíquico/Volador

Oro

Plata

Cristal



179 MAREEP

MARCA

¡Lo tengo!

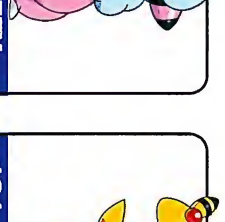
Tipo

Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



180 FLAIFY

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



181 AMPHAROS

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Eléctrico

Oro

Plata

Cristal



182 BELLOSSOM

MARCA

¡Lo tengo!

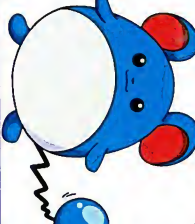
Tipo

Planta

Oro

Plata

Cristal



183 MARILL

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



184 AZUMARILL

MARCA

¡Lo tengo!

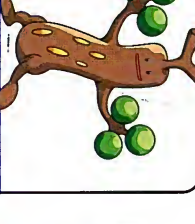
Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



185 SUDOWOODO

MARCA

¡Lo tengo!

Tipo

Roca

Oro

Plata

Cristal



186 POLITOED

MARCA

¡Lo tengo!

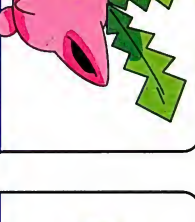
Tipo

Agua

Oro

Plata

Cristal



187 HOPPIP

MARCA

¡Lo tengo!

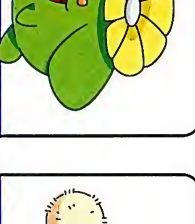
Tipo

Planta/Volador

Oro

Plata

Cristal



188 SKIPLOOM

MARCA

¡Lo tengo!

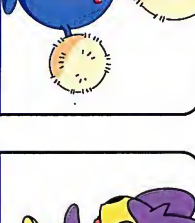
Tipo

Planta/Volador

Oro

Plata

Cristal




189 JUMPLUFF


MARCA

¡Lo tengo!

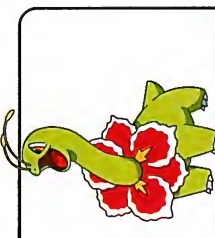
Tipo</




152 CHIKORITA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**




153 BAYLEEF
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**




154 MEGANIUM
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**




155 CYNDAQUIL
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Fuego**
Oro **Plata** **Cristal**



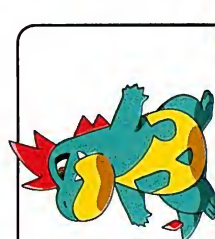
156 QUILAVA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Fuego**
Oro **Plata** **Cristal**




157 TYPHOLOSION
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Fuego**
Oro **Plata** **Cristal**



158 TOTODILE
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**




159 CROCONAW
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**



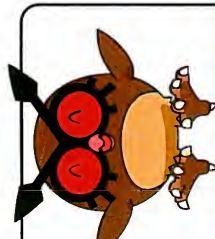
160 FERALIGATR
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**




161 SENTRET
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**



162 FURRET
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**



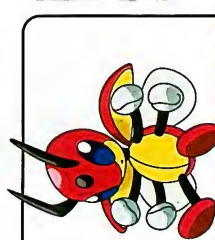
163 HOOTHOOT
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**




164 NOCTOWL
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**




165 LEDYBA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Bicho/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



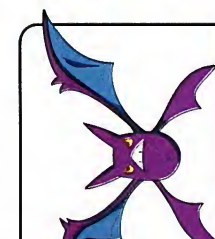
166 LEDIAN
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Bicho/Veneno**
Oro **Plata** **Cristal**



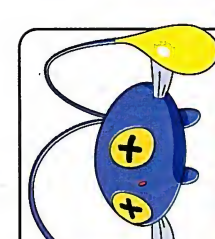
167 SPINARAK
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Bicho/Veneno**
Oro **Plata** **Cristal**



168 ARIADOS
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Bicho/Veneno**
Oro **Plata** **Cristal**



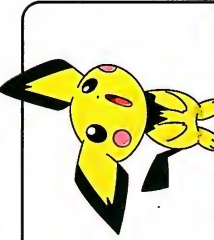
169 CROBAT
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Veneno/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**




170 CHINCHOU
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua/Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



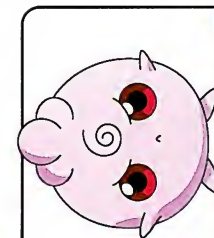
171 LATURN
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua/Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



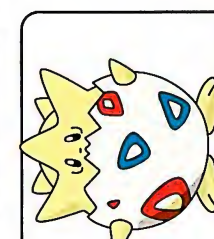
172 PICHU
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



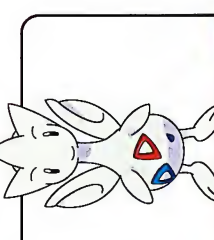
173 CLEFFEA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**



174 IGGLYBUFF
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**



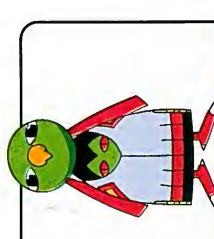
175 TOGEPI
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**




176 TOGETIC
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



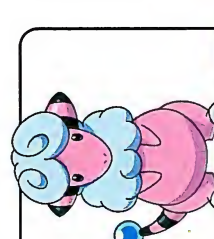
177 NATU
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Psíquico/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



178 XATU
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Psíquico/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



179 MAREEP
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



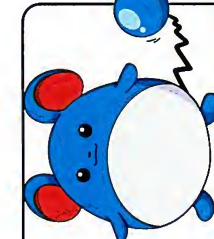
180 FLAAFFY
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



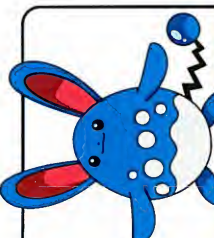
181 AMPHAROS
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Eléctrico**
Oro **Plata** **Cristal**



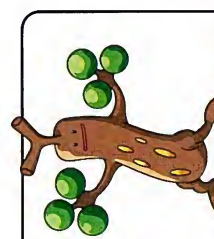
182 BELLOSSOM
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**




183 MARILL
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**




184 AZUMARILL
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**



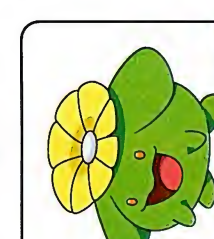
185 SUDOWOODO
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Roca**
Oro **Plata** **Cristal**



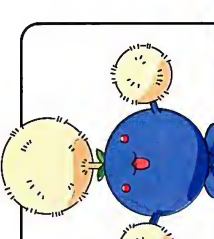
186 POLITOED
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**




187 HOPPIP
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



188 SKIPLOOM
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



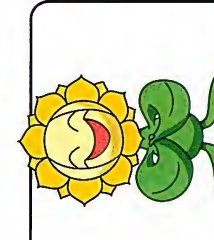
189 JUMPLUFF
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**




190 AIOPOM
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Normal**
Oro **Plata** **Cristal**



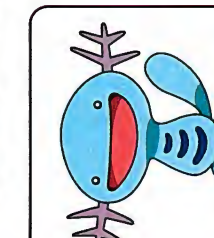
191 SUNKERN
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**



192 SUNFLORA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta**
Oro **Plata** **Cristal**



193 YANMA
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Bicho/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



194 WOOPER
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua/Tierra**
Oro **Plata** **Cristal**



185 SUDOWOODO
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Roca**
Oro **Plata** **Cristal**




186 POLITOED
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua**
Oro **Plata** **Cristal**




187 HOPPIP
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



188 SKIPLOOM
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Planta/Volador**
Oro **Plata** **Cristal**



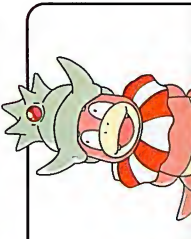
195 QUAGSIRE
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Agua/Tierra**
Oro **Plata** **Cristal**

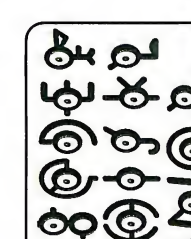


196 ESPEON
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Psíquico**
Oro **Plata** **Cristal**



197 UMBREON
MARCA AQUÍ ■ ■ ■ ¡Lo tengo!
Tipo **Siniestro**
Oro **Plata** **Cristal**



¿Ya tienes los nuevos
Pokémon de Johto?
Si te falta alguno,
búscalos aquí.

Nintendo
Acción

200 MISDREAVUS	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Fantasma	●	●	●

199 SLOWKING	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua/Psíquico	●	●	●

198 MURKROW	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Siniestro/Volador	●	●	●

205 FORRETRESS	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Bicho/Acero	●	●	●

206 DUNSPARCE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

207 GLIGAR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Tierra/Volador	●	●	●

212 SCIZOR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Bicho/Acero	●	●	●

213 SHUCKLE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Bicho/Roca	●	●	●

214 HERACROSS	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Bicho/Lucha	●	●	●

215 SNEASEL	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Siniestro/Hielo	●	●	●

216 TEDDIURSA	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

217 URSARING	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

208 STEELIX	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Acero/Tierra	●	●	●

218 SLUGMA	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Fuego	●	●	●

209 SNUBBULL	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

210 GRANBULL	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

211 QWILFISH	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua/Veneno	●	●	●

222 CORSOLA	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua/Roca	●	●	●

223 REMORAID	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua	●	●	●

224 OCTILLERY	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua	●	●	●

225 DELIBIRD	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Hielo/Volador	●	●	●

226 MANTINE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua/Volador	●	●	●

227 SKARMORY	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Acero/Volador	●	●	●

228 HOUNDOUR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Siniestro/Fuego	●	●	●

229 HOUNDOOM	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Siniestro/Fuego	●	●	●

230 KINGDRA	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua/Dragón	●	●	●

231 PHANPY	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Tierra	●	●	●

232 DONPHAN	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Tierra	●	●	●

233 PORYGON 2	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

234 STANTLER	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

235 SMEARGLE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

236 TYROGUE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Lucha	●	●	●

237 HITMONTOP	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Lucha	●	●	●

238 SMOOCHUM	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Hielo/Psíquico	●	●	●

239 ELEKID	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Eléctrico	●	●	●

240 MAGBY	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Fuego	●	●	●

241 MILTANK	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

242 BLISSEY	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Normal	●	●	●

243 RAIKOU	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Eléctrico	●	●	●

244 ENTEI	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Fuego	●	●	●

245 SUICUNE	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Agua	●	●	●

246 LARVITAR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Roca/Tierra	●	●	●

247 PUPITAR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Roca/Tierra	●	●	●

248 TYRANITAR	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Roca/Siniestro	●	●	●

249 LUGIA	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Psíquico/Volador	●	●	●

250 HO-OH	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Fuego/Volador	●	●	●

251 CELEBI	MARCA AQUÍ	¡Lo tengo!	Tipo	Oro	Plata	Cristal
			Psíquico/Planta	●	●	●

¡Hazte con todos!

¿Ya tienes los nuevos
Pokémon de Johto?
Si te falta alguno,
búscalo aquí.



198 MURKROW
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Sinistro/Volador
Oro Plata Cristal ●

199 SLOWKING
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua/Psíquico
Oro Plata Cristal ●

200 MISDREAVUS
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fantasma
Oro Plata Cristal ●

204 PINECO
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Bicho
Oro Plata Cristal ●

205 FORETRESS
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Bicho/Acero
Oro Plata Cristal ●

206 DUNSPARCE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

207 GLIGAR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Tierra/Volador
Oro Plata Cristal ●

208 STEELIX
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Acero/Tierra
Oro Plata Cristal ●

209 SNUBBULL
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

210 GRANBULL
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

211 QWILFISH
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua/Veneno
Oro Plata Cristal ●

212 SCIZOR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Bicho/Acero
Oro Plata Cristal ●

213 SHUCKLE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Bicho/Roca
Oro Plata Cristal ●

214 HERACROSS
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Bicho/Lucha
Oro Plata Cristal ●

215 SNEASEL
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Sinistro/Hielo
Oro Plata Cristal ●

216 TEDDIURSA
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

217 URSARING
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

218 SLUGMA
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal ●

219 MAGCARGO
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fuego/Roca
Oro Plata Cristal ●

220 SWINUB
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Hielo/Tierra
Oro Plata Cristal ●

221 PILOSWINE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Hielo/Tierra
Oro Plata Cristal ●

222 CORSOLA
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua/Roca
Oro Plata Cristal ●

223 REMORAID
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua
Oro Plata Cristal ●

224 OCTILERY
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua
Oro Plata Cristal ●

225 DELIBIRD
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Hielo/Volador
Oro Plata Cristal ●

226 MANTINE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua/Volador
Oro Plata Cristal ●

227 SKARMORY
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Acero/Volador
Oro Plata Cristal ●

228 HOUNDOUR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Sinistro/Fuego
Oro Plata Cristal ●

229 HOUNDOOM
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Sinistro/Fuego
Oro Plata Cristal ●

230 KINGDRA
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua/Dragón
Oro Plata Cristal ●

231 PHANPY
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Tierra
Oro Plata Cristal ●

232 DONPHAN
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Tierra
Oro Plata Cristal ●

233 PORYCON 2
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

234 STANTLER
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

235 SMEARGL
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

236 TYROQUE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Lucha
Oro Plata Cristal ●

237 HITMONTOP
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Lucha
Oro Plata Cristal ●

238 SMOOCHUM
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Hielo/Psíquico
Oro Plata Cristal ●

239 ELEKID
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal ●

240 MAGBY
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal ●

241 MILTANK
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

242 BLISSEY
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Normal
Oro Plata Cristal ●

243 RAIKOU
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal ●

244 ENTEI
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal ●

245 SUICUNE
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Agua
Oro Plata Cristal ●

246 LARVITAR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Roca/Tierra
Oro Plata Cristal ●

247 PUPITAR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Roca/Tierra
Oro Plata Cristal ●

248 TYRANITAR
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Roca/Sinistro
Oro Plata Cristal ●

249 LUGIA
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal ●

250 HO-OH
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Fuego/Volador
Oro Plata Cristal ●

251 CELEBI
MARGA ADULT ■ **¡Lo tengo!**
Tipo Psíquico/Planta
Oro Plata Cristal ●

El puzzle más adictivo

CHUCHU ROCKET!



Para sorpresa de cuantos jugones aún ansían la llegada de Sonic a Game Boy Advance, resulta que el primer juego que Sega ha programado para la portátil de Nintendo es un puzzle simple y adictivo, eso sí, con ratones de por medio.

Infinita diversión

Por si hay alguien que todavía no se ha enterado, estamos hablando ni más ni menos que de «ChuChu Rocket!», conversión directa del juego del mismo nombre que apareció en su momento en Dreamcast (la consola de Sega), y que fue recibido con críticas muy positivas en todo el mundo.

Gran parte de su éxito se basó en la sencillez de su control y en una mecánica de juego igual de simple aunque increíblemente adictiva.

«ChuChu Rocket!» consiste en guiar a todos los ratones (con cara de ratón) que aparezcan en pantalla hasta la ratonera correspondiente (que tiene forma de cohete), evitando a los gatos mecánicos y otras trampas dispersas por el escenario. El tablero de juego es más o menos eso, un tablero, y la acción transcurre desde una vista aérea. En fin, para salvar a los ratones disponemos de una serie de iconos direccionales que debemos colocar en el suelo estratégicamente con la ayuda de un cursor, y nos van a servir tanto para variar la ruta de los ratoncitos como la de los gatos. ¿A que parece una "tontuna"? Pues no sabéis lo divertido que puede llegar a ser. Además, esta versión de bolsillo que ha preparado Sonic Team es un calco de la buena versión de Dreamcast, con gráficos similares, escenarios,

mecánica de juego, aunque con la lógica excepción del modo online, que ha sido excluido. Lo demás, incluyendo el frenético modo multijugador, los editores de personajes y escenarios y los más de ¡2500! niveles están presentes en el cartucho. Así que está muy claro que estas navidades podréis aburrirlos... pero desde luego no será cuando conectéis este cartucho a vuestra GBA.



Coloca la flecha donde quieras y tus ratones seguirán esa dirección.



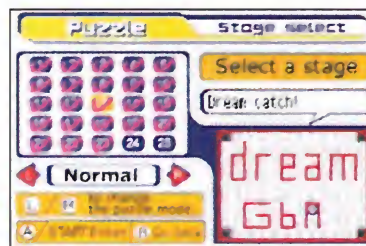
DIVERSIÓN A PARES

Con un único cartucho podemos participar en frenéticas batallas contra otros tres amigos, con el único objetivo de ver quién es el que consigue atrapar más ratoncitos. No tiene excusa, os lo vais a pasar como un Jimmy sin bozal.



Como podéis comprobar, el diseño de algunos niveles es muy simpaticón.

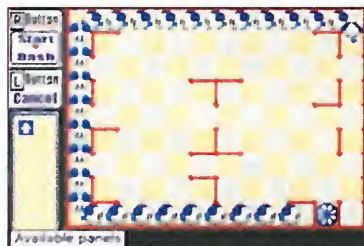
¡¡CÓMO PICA!! La jugabilidad de «Chu Chu Rocket» no te dejará despegarte de tu GBA.



Puzzles, puzzles y más puzzles... ¡Y así hasta 2500! ¡Id ahorrando para baterías.

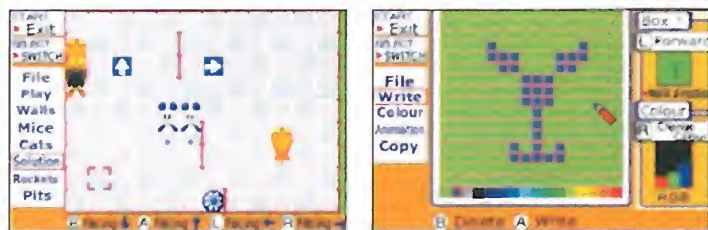


¡Qué injusto! ¡Ocho gatos contra un solo ratón! Menos mal que son más listos...



En ocasiones se muestran varias decenas de ratones sin que la acción se ralentice.

¡AL RICO EDITOR!



Por si no fuera suficiente con su escandaloso número de fases, en ChuChu Rocket! podemos crear nuestros propios niveles, e incluso diseñar nuevos bichitos para sustituir a los ratones. Vamos, que el juego es completito.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: PUZZLE
- Idioma: CASTELLANO
- Niveles: 2500 + EDITOR
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 1-4 JUGADORES

- Precio: 54,99 € (9.150 PTA)
- A la venta: DICIEMBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Pese a su simpleza, destaca la cantidad de sprites que aparecen simultáneamente en pantalla.

SONIDO

Las músicas amenizan las partidas y los efectos cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD

Totalmente explosiva. Los puzzles están muy bien diseñados y los controles están "chupaos".

DURACIÓN

Con 2500 fases, editor de niveles y personajes y modo multiplayer, hay miga para mucho tiempo.

TOTAL 92

Lo divertido que resulta para uno o varios jugadores.

Técnicamente no es la bomba, pero tampoco nos importa mucho.

GUÍA DE COMPRAS

BANJO-TOOIE



▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,06 € (12.490 PTA) ▷1-4J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación **97**

DESTRUCTION DERBY 64



▷THQ ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación **89**

DONALD DUCK QUACK ATTACK



▷UBISOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación **89**

DONKEY KONG 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R, E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación **97**

EARTHWORM JIM 3D



▷VIRGIN ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Cachondeito total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación **85**

EXCITEBIKE 64

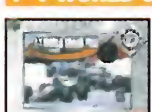


▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, C, E
Ni "yo es que las motos..." ni nada. El jugazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos,

durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajeito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.

Puntuación **94**

F-1 WORLD GRAND PRIX



▷NINTENDO ▷Carreras
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación **92**

GOLDENEYE 007



▷NINTENDO ▷Espías
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación **94**

JET FORCE GEMINI



▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación **95**

KIRBY 64



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver como Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.

Puntuación **89**

LYLAT WARS



▷NINTENDO ▷Acción
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación **88**

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación **88**

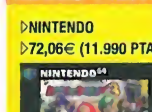
MARIO PARTY 2



▷NINTENDO ▷Tablero
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.

Puntuación **92**

MARIO PARTY 3



▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Sí, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde de diversión total con tres amigos. Y para eso ha sido creado, nos han concedido este "MP3". Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros (más los ocultos), dos nuevos personajes, y un modo de juego, el duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal. Hace poco que ha salido a la venta, así que todavía tenéis tiempo de haceros con él.

Puntuación **92**

-Pokémon Stadium 2- y -Paper Mario- lideran la lista de los títulos más vendidos.

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación **93**

MICKY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores items, con 6 tipos Disney.

Puntuación **89**

MONACO GP 2



▷UBI SOFT ▷Carreras
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación **93**

NBA COURTSIDE



▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación **90**

NBA JAM 2000



▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación **92**

NBA LIVE 2000



▷EA ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación **91**

PAPER MARIO



▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1J, R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.

Puntuación **96**

PERFECT DARK



▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-4J, R, E T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación **98**

POKÉMON PUZZLE LEAGUE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.

Puntuación **90**

POKÉMON SNAP



▷NINTENDO ▷Fotografía
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación **94**

POKÉMON STADIUM



▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.

Puntuación **93**

POKÉMON STADIUM 2



▷NINTENDO ▷Combate
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora

con creces en todos los aspectos, especialmente en opciones y modos... Justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubrirnos muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.

Puntuación **92**

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON STADIUM 2
2. PAPER MARIO
3. EXCITEBIKE 64
4. BANJO TOOIE
5. PERFECT DARK
6. LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
7. MARIO PARTY 3
8. SUPER SMASH BROS.
9. MARIO TENNIS
10. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

RAYMAN 2



▷UBI ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación **95**

RIDGE RACER 64



▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación **92**

¿Aún no os habéis enterado? -Pokémon Snap- por sólo 36 €, o sea 5.990 PTA

SUPER SMASH BROS.



▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación **91**

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación **96**

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME



▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación **99**

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-4J, C, R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación **94**

WAVE RACE 64



▷NINTENDO ▷Carreras
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación **95**

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico a la altura, pero que te deja con ganas de mucho más.

Puntuación 78

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J
Sigue el hilo de la película, y gráficamente es vistoso, pero peca de un desarrollo algo facilón.

Puntuación 80

BOMBERMAN TOURNAMENT

▷ACTIVISION ▷Aventura/Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J 1 Cartucho
Un "dos por uno" con un buen modo historia y un "battle" tremendamente jugable y divertido.

Puntuación 93

BATMAN VENGEANCE

▷UBI SOFT ▷Acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Cuatro estilos de juego (desde las plataformas a conducir por las calles de Gotham) para un título entretenido.

Puntuación 80

LA NOVEDAD DEL MES

ISS ADVANCE



▷KONAMI ▷Fútbol
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-2J
La saga de Konami aterriza en Advance con una proeza de gráficos y jugabilidad. Mirad el tamaño de esos jugadores, y leed sus nombres reales. En total, 40 selecciones en juego, listas para que controlemos sus evoluciones (y estrategia). Que para eso se han habilitado los cuatro botones de nuestra Advance.

Puntuación 92

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

▷KONAMI ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Castlevania es una aventura genial, con plataformas, mucha acción y buenos toques de rol.

Puntuación 95

CHUCHU ROCKET!

▷SEGA ▷Puzzle/habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1J
Salva a los ratones dirigiendo sus pasos sobre el tablero de juego. Esquema sencillo, eficacia segura.

Puntuación 92

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING

▷KONAMI ▷Skate
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Las acrobacias en los "half pipes", geniales. Un poco mediocre cuando nos lanzamos a los circuitos.

Puntuación 79

FINAL FIGHT ONE

▷CAPCOM ▷Beat'em up
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1-2J
Completísima versión del juego "avanza-golpea" más famoso de la Historia. Para históricos y novatos.

Puntuación 86

FROGGER'S ADVENTURE

▷KONAMI ▷Aventura
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Manejamos una rana lista y verde que, a base de saltitos de cuadro en cuadro, debe recorrer cinco mundos.

Puntuación 81

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Delirante sensación de velocidad a bordo de naves pre-renderizadas, con una tremenda jugabilidad.

Puntuación 93

GT ADVANCE

▷THQ ▷Carreras
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-2J
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos... y su precio.

Puntuación 89

HARRY POTTER

▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Una aventura en la que gráficos, puzzles y acción se hacen contigo. Pero podrían haberse hecho más.

Puntuación 80

INSPECTOR GADGET

▷LSP ▷Plataformas
▷63,06 € (10.490 PTA) ▷1-3 J
Esta "gadgetoaventura" sabrá satisfacer a los fans de la serie de dibujos. El resto, puede probar.

Puntuación 82

IRIDION 3D

▷THQ ▷Shooter
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1J
Este shoot'em up encierra un trabajo técnico sobresaliente, y rezuma dificultad por los cuatro costados.

Puntuación 90

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR

▷KONAMI ▷Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Sólo el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.

Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER

▷KONAMI ▷Simulación
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Construye tu propio parque de atracciones jurásico en la pantalla de tu Advance. Es superadictivo.

Puntuación 81

KRAZY RACERS

▷KONAMI ▷Carreras
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1-4J
Un duro rival para Mario Kart. Destaca por su adictiva mecánica y sus formidables escenarios.

Puntuación 92

KURUKURU KURURIN

▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Esta carrera ofrece un perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Y tiene a Mario.

Puntuación 96

PHALANX

▷KEMCO ▷Shooter
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J
Un matamarcianos de órdago al que le pierde el tamaño, escaso y algo confuso, de los gráficos.

Puntuación 81

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
2. MARIO KART SUPER CIRCUIT
3. FINAL FIGHT ONE
4. SUPER MARIO ADVANCE
5. RAYMAN ADVANCE
6. TOTAL SOCCER 2002
7. JURASSIC PARK III: PARK BUILDER
8. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
9. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
10. SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

PREHISTORIK MAN

▷TITUS ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Un plataformas divertido que explota perfectamente las características técnicas de la Advance.

Puntuación 89

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Excelente nivel gráfico, escenarios impresionantes, ¡y qué animaciones! Por eso es de los más vendidos.

Puntuación 92

READY 2 RUMBLE BOXING 2

▷MIDWAY ▷Lucha
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

Puntuación 80

RUGRATS IN CASTLE CAPERS

▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1J
Una nueva aventura de estos chicos en pañales, que por cierto lucen muy bien. Para los jóvenes de la casa.

Puntuación 83

SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE

▷THQ ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Te parecerá estar dentro de los dibujos animados, pero una vez en juego es monótono y sin alicientes.

Puntuación 62

SPIDERMAN MISTERIO'S MENACE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € (8.990 PTA) ▷1J
Una acertada mezcla de plataformas y beat'em up que sabrá satisfacer a los amantes del héroe arácnido.

Puntuación 90

SPYRO THE DRAGON

▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Acción-Aventura
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
El dragón morado vuelve con una nueva historia, vista isométrica y el tono aventurero de otras versiones.

Puntuación 88

STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

▷CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J
Dieciséis personajes, escenarios rediseñados, golpes espectaculares, si te gusta la lucha, es tu opción.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT

▷KEMCO ▷Carreras
▷51,03 € (8.490 PTA) ▷1-4J
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

TOTAL SOCCER 2002

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2J
Un genial y exigente simulador con 174 equipos, jugadores reales y un manejo ágil y sencillo.

Puntuación 90

WARIOLAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J

La saga Warioland se estrena en Advance con un titulazo, capaz de plantar cara a nuestro Mario de siempre. El "rollo" Wario, eso de ser malote y copiar las habilidades de los enemigos, os atrapará como nunca esta vez, y además promete innumerables risas porque él, el gran Wario, ya no es invulnerable. Ahora tendrá que encontrar corazones y energía para recuperar su vitalidad. Porque no todo el mundo le querrá igual en el juego.

Puntuación 92

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
No se ha estrenado la Patrulla X con el mejor pie. Al juego le falta algo de gancho y más variedad.

Puntuación 76

GUÍA DE COMPRAS

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.

Puntuación 89

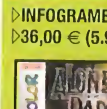
ALICE IN WONDERLAND



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.

Puntuación 80

ALONE IN THE DARK



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Sin duda es lo más filipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.

Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷THQ ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La última película de Disney se convierte en una plataforma para el público más infantil de la casa.

Puntuación 82

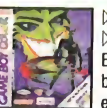
BARÇA MANAGER 2000



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un manager. Simple pero muy PC Fútbol.

Puntuación 89

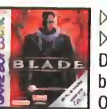
BATMAN OF THE FUTURE



▷UBI SOFT ▷Arcade
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.

Puntuación 80

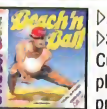
BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargado de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.

Puntuación 86

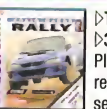
BEACH 'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?

Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Plantado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.

Puntuación 80

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.

Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKÉMON CRISTAL
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. LEGEND OF ZELDA: AGES
4. LEGEND OF ZELDA: SEASONS
5. SHREK
6. SUPER MARIO BROS DX
7. POKÉMON PLATA
8. POKÉMON ORO
9. WARIOLAND 3
10. TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

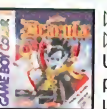
DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.

Puntuación 95

DRACULA



▷CRYO ▷Aventura
▷29,99 € (4.990 PTA) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.

Puntuación 81

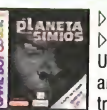
DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.

Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS



▷UBI ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J
Un plataformas que destaca por las animaciones del protagonista, y una trama basada en la película original.

Puntuación 80

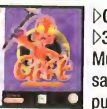
F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.

Puntuación 92

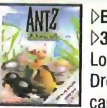
GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.

Puntuación 85

HORMIGAZ RACING



▷EA ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.

Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST



▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.

Puntuación 88

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.

Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE



▷VIRGIN ▷Kárate
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.

Puntuación 85

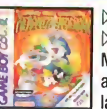
INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.

Puntuación 90

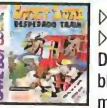
LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.

Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN



▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.

Puntuación 88

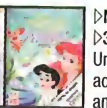
LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.

Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.

Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.

Puntuación 90

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.

Puntuación 93

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.

Puntuación 96

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.

Puntuación 94

MICKY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.

Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...

Puntuación 92

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.

Puntuación 95

POKÉMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98 € (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemania que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.

Puntuación 91

POKÉMON CRISTAL



▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-2J, Printer Infr.
El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora.

Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.

Puntuación 98

POKÉMON ORO Y PLATA



▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1/2J, GB, Infr., Printer
Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.

Puntuación 97

POKÉMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKÉMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98€ (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKÉMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIEN



▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01€ (6.990 PTA) ▷1J
Por fin la saga más famosa de Capcom visita GBC. Y lo hace con todas las consecuencias. Nuestro olvidado Barry, del primer Resident, se adentra en un transatlántico poblado

de violentas criaturas que abatirá a tiros y cuchilladas, mediante un original sistema de combate. Aunque esta vez no procede apagar la luz, pasarás miedo

Puntuación 85

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES

HARRY POTTER



▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01€ (6.990 PTA) ▷1-2J
Llega una nueva manera de ver a Harry. Si te emocionas con sus libros y has flipado con la película, es hora de caerle de espaldas con su jugazo para GBC. Es RPG puro, pero nada duro. Tienes todo a tu favor para pasarlo en grande: realistas gráficos que exprimen la paleta de colores, sistema de combate por turnos, un mundo por descubrir, y ciento y pico personajes ¡hablando en castellano!

Puntuación 96

SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99€ (5.822 PTA) ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espada.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quemar" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷36,00€ (5.490 PTA) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERENAS (LUCHA CON ÉSE)



▷UBI ▷Plataformas
▷42,04€ (6.995 PTA) ▷1J, GBC
Completa la trilogía, pero no aporta nada realmente interesante a la serie. Sí, fiel a los dibujos de la tele.

Puntuación 70

THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA ▷Acción
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tiene una buena historia, acción, pero problemillas con la Inteligencia de los enemigos lo tiran para atrás.

Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



▷THQ ▷Plataformas
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lara continúa luciendo en pantalla, y eso que esta vez le espera el doble de acción.

Puntuación 92

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J
Al final, lo han conseguido. Si los otros dos no te convencieron, es porque te gusta el skate de verdad. Aquí está tu oportunidad. A tu disposición, los doce mejores skaters

profesionales del mundo, con más de 25 tricks reales, y... (redoble) ¡LA INCLUSIÓN DE MANUALS! Lo que significa combos gigantescos para todo el que lo juegue a tope

Puntuación 88

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM



▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.

Puntuación 87

RESÉRVALOS

EN DICIEMBRE...

▷THE FISH FILES

▷MICROIDS Una aventura gráfica que os va a dejar sin habla. No sólo por su alocado argumento, con extraterrestres y peces rojos de por medio, sino además por su revolucionario engine HiColor, que permite imágenes con más de 2.000 colores a pantalla completa y efectos visuales nunca vistos en una portátil. Un puntazo que va a poner la Game Boy por las nubes.



TUOK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIO LAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.

Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS



▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01€ (6.490 PTA) ▷1J, GBC

Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más punteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.

Puntuación 99

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

- ▶ Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- ▶ Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- ▶ Pistas y objetos para caminar tranquilo hasta la Ruta 39.

Los Perros Legendarios ya son nuestros

POKÉMON

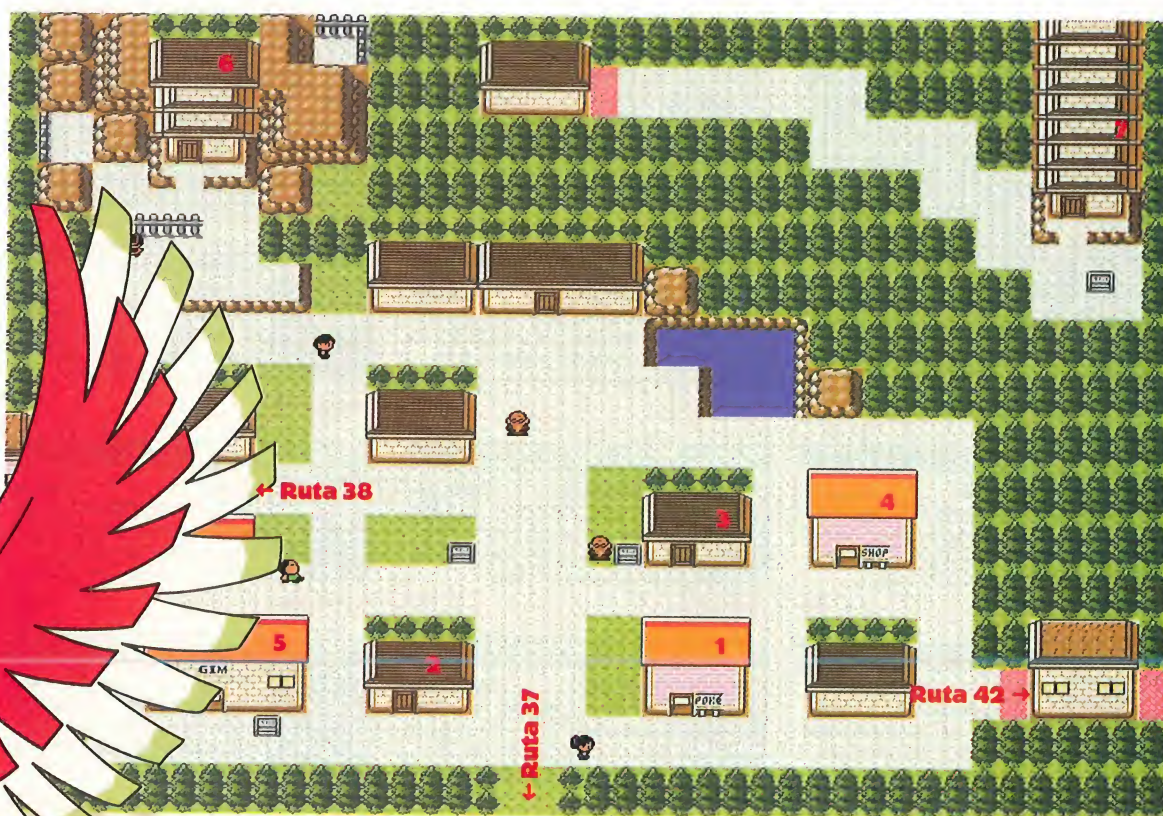
ORO Y PLATA

OCTAVA PARTE

De camino a la Ruta 39 nos las veremos con el implacable Morti, líder del gimnasio de Ciudad Iris; nos haremos con Buscaobjetos y Revivir; visitaremos Torre Hojalata y Torre Quemada... No está mal para una entrega.

Ciudad Iris

Una ciudad, dos torres, un incendio y unos Pokémon legendarios. Mmm, nos da en la nariz que tendremos que investigar.





NO LO OLVIDES

1 Bill y la CÁPSULA DE TIEMPO

Siempre que llegas a una nueva ciudad, tu primera visita debe ser al Centro Pokémon. Esta vez te encontrarás con Bill y te enterarás de que mañana estarán listas todas las **CÁPSULAS del TIEMPO** de todos los Centros Pokémon. Esto quiere decir que a partir de ese momento podrás traer a tus queridos Pokémon de las ediciones Roja, Azul y Amarilla para que te ayuden en esta nueva aventura. Recuerda que no podrás intercambiar nuevos Pokémon o Pokémon con nuevos movimientos entre las ediciones anteriores y tu cartucho Oro o Plata.



CÁPSULA DEL TIEMPO DEL CLUB CABLE.

2 El BUSCAOBJETOS y los tesoros ocultos

En la casa que hay justo a la izquierda del Centro Pokémon te harán entrega de un nuevo artilugio: el **BUSCAOBJETOS**. Este aparato detectará objetos que no puedes ver y que se encuentren a tu alrededor, pero serás tú quien deberá encontrarlo paseando y pulsando A hasta que lo recojas.

Observa que junto al hombre que te da el BUSCAOBJETOS hay una mesa con un libro encima. Acércate al libro y lee la historia de **CIUDAD IRIS** y de los Pokémon legendarios.



Utiliza el BUSCAOBJETOS para

3 MOO3 o SURF

En el **TEATRO DE DANZA** actúan las **CHICAS KIMONO**. Cada una te desafiará con una de las cinco evoluciones de Eevee, todas de nivel 17: **Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon**. Cuando las derrotas, un espectador entusiasmado te regalará la **MOO3** o **SURF**.

Si enseñas **SURF** al Pokémon adecuado, podrás utilizarlo para navegar por el agua una vez que hayas ganado la Medalla Niebla.



Es SURF.

4 Tienda

En la tienda de Ciudad Iris podrás encontrar un producto muy interesante: **REVIVIR**. Úsalo para reanimar a los Pokémon que pierdan todos sus PS durante el combate. Además, por si necesitas otros objetos, aquí te ofrecemos una lista de precios.



Si usas REVIVIR, el POKÉMON

LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	Antiquemar	250
Antiparalizar	200	Súper Poción	700
Súper Ball	600	Antihielo	250
Despertar	250	Antídoto	100
Poción	300	Revivir	1500

214 HERACROSS

Este fuerte POKÉMON clava su preciado cuerno en la tripa del enemigo, lo eleva y luego lo arroja.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 6	Cornada	Normal
Nv 12	Aguante	Normal
Nv 19	Ataque Furia	Normal
Nv 27	Contador	Lucha
Nv 35	Derribo	Normal
Nv 44	Inversión	Lucha
Nv 54	Megacuerno	Bicho

EVOLUCIÓN
Heracross

¡lo tengo!	
Tipo	Bicho/Lucha
Oro	●
Plata	●

215 SNEASEL

Sus ocultas garras son muy afiladas. Si le atacan, extiende sus garras y asusta al enemigo.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 9	Ataque Rápido	Normal
Nv 17	Chirrido	Normal
Nv 25	Finta	Siniestro
Nv 33	Golpes Furia	Normal
Nv 41	Agilidad	Psíquico
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 57	Paliza	Siniestro

EVOLUCIÓN
Sneasel

¡lo tengo!	
Tipo	Siniestro/Hielo
Oro	—
Plata	●

216 TEDDIURSA

Si encuentra miel, brillará la marca de su frente. Se lame las garras cuando están llenas de miel.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Malicioso	Normal
Nv 8	Lengüetazo	Fantasma
Nv 15	Golpes Furia	Normal
Nv 22	Finta	Siniestro
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 43	Ronquido	Normal
Nv 50	Golpe	Normal

EVOLUCIÓN
Teddiursa → Ursaring (Nv 30)

¡lo tengo!	
Tipo	Normal
Oro	●
Plata	—

217 URSARING

Aunque trepa muy bien, prefiere agitar los árboles con sus patas y comer las BAYAS caídas.



Nivel	Ataque	Tipo
—	Arañazo	Normal
—	Malicioso	Normal
—	Lengüetazo	Fantasma
—	Golpes Furia	Normal
—	Finta	Siniestro
—	Descanso	Psíquico
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 49	Ronquido	Normal
Nv 59	Golpe	Normal

EVOLUCIÓN
Teddiursa → Ursaring (Nv 30)

¡lo tengo!	
Tipo	Normal
Oro	●
Plata	—

5 Gimnasio

En este gimnasio los entrenadores están especializados en Pokémon de Tipo FANTASMA. Para llegar hasta Mortí, el líder del gimnasio, hay que sortear un campo de energía que te empujará a la entrada del gimnasio si no sigues el camino correcto. Es sencillo: enfrente de cada entrenador hay un camino en forma de L sin campo de energía.



6 Torre Quemada

En Ciudad Iris vivían tres Pokémon muy veloces que habían nacido del agua, del fuego y del rayo. Para liberar e intentar capturar Raikou, Entei y Suicune, los llamados Perros Legendarios, mira unas páginas más adelante, en esta misma guía.



7 Torre Hojalata

Para llegar hasta la Torre Hojalata debes entrar en la casa que hay junto al lago y atravesar el pasadizo. Antes deberás haber conseguido la medalla del GIMNASIO de Ciudad Iris o uno de los monjes te impedirá el paso. Puedes leer los trucos de esta torre más adelante.



Pokétruco

A los ataques cuyos efectos se combinan a la perfección se les llama combo. Un ejemplo de combo son los movimientos HIPNOSIS y COME SUEÑOS del Gengar de Mortí, pero existen más.

Los buenos entrenadores investigan para conseguir sus propios combos mortíferos. Para que te hagamos una idea te daremos algunos ejemplos de combos descubiertos:

- **DANZA LLUVIA + TRUENO:** Trueno (MT25) es el ataque eléctrico más potente, pero también resulta poco preciso. Usa primero Danza Lluvia (MT18) y conseguirás que Trueno nunca falle.
- **DÍA SOLEADO + RAYO SOLAR:** Rayo Solar (MT22) es el ataque de tipo planta más potente. Su problema es que cada vez que se usa hay que perder un turno mientras el Pokémon se recarga. Sin embargo, si usas Rayo Solar después de Día Soleado (MT11) no será necesario perder ningún turno.
- **AGUANTE + INVERSIÓN:** Aguante (MT20) es un movimiento que permite soportar cualquier ataque, dejando a tu Pokémon con al menos 1 PS. El ataque Inversión aumenta su poder si el Pokémon que lo usas tiene pocos PS. Por lo tanto, si a tu Pokémon le quedan pocos PS sería ideal que use Aguante y luego Inversión para dar un último golpe antes de debilitarse.

Líder Pokémon #4

Mortí es el líder de un gimnasio en el que todos están especializados en Pokémon tipo Fantasma. Sin duda este combate es el más duro de todos los que has disputado.

No olvides que los ataques de tipo Normal o de tipo Lucha nunca harán nada a los Pokémon de tipo Fantasma.



LÍDER MORTÍ
quiere luchar.

Mortí

Todos sus Pokémon son de tipo Fantasma y Veneno. La gran velocidad de Gengar junto con el combo (o combinación de movimientos) formado por Hipnosis y Come Sueños, le convierten en un Pokémon temible.

Equipo de Mortí

GASTLY Nv 20

GENGAR Nv 25



Consejos para Mortí

Será efectivo usar Pokémon con ataques Sinistro (dañan a Fantasma) o con ataques Psíquicos o de tipo Tierra (dañan al Veneno).

Si al principio elegiste a Totodile, a estas alturas conocerá el ataque MORDISCO de tipo siniestro. Si no, inténtalo con el Pokémon hembra más poderoso y ATRACCIÓN (MT45) contra el Gengar macho de Mortí.

Premios Mortí

MEDALLA NIEBLA

Con esta medalla te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 50. Todos los Pokémon con SURF podrán utilizarla fuera de una batalla.

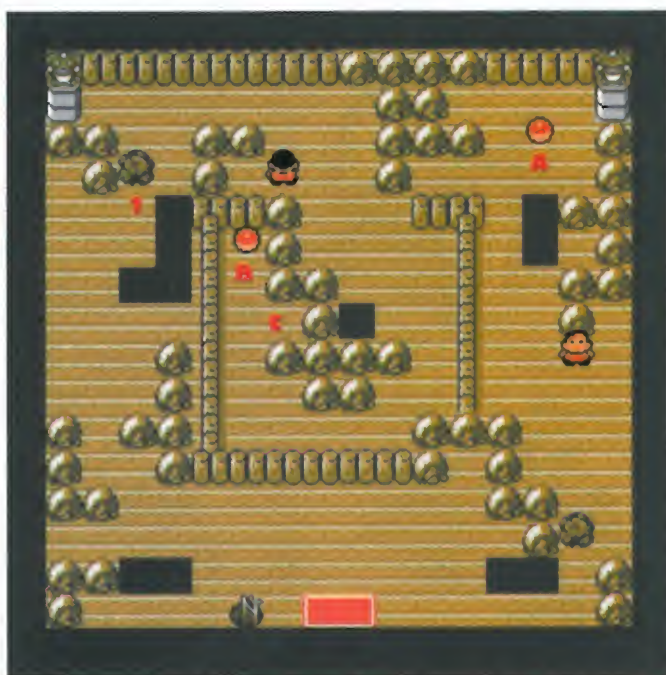
MT 30, BOLA SOMBRA

Ataque de tipo Fantasma potente y preciso, muy adecuado para eliminar a los Pokémon Psíquico. Tiene la probabilidad de 1 entre 5 de reducir la DEFENSA ESPECIAL.

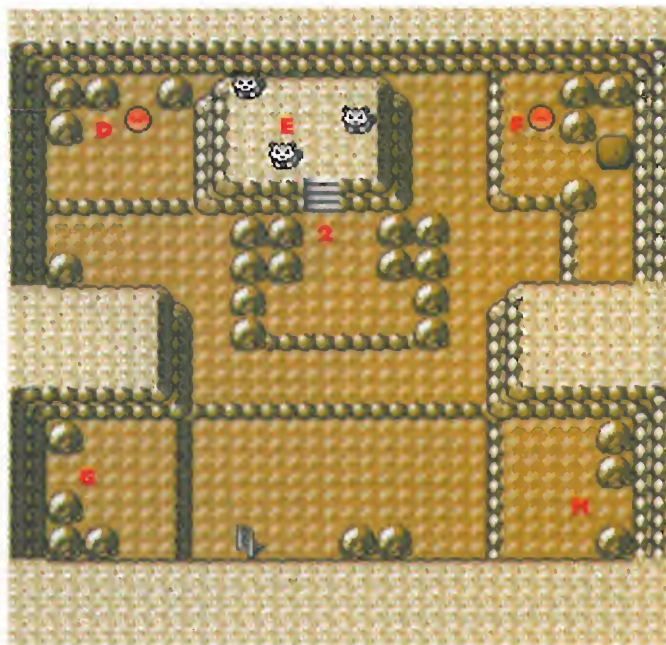
Torre Quemada

Desde que esta torre se quemó, los fuertes Pokémon voladores de Ciudad Iris no han vuelto a ser vistos. Sin embargo, Torre Quemada alberga aún el misterio de los perros legendarios: Raikou, Entei y Suicune.

PLANTA BAJA



SOTANO



218 SLUGMA

No duerme nunca. Tiene que seguir moviéndose porque si se detiene, su cuerpo de lava podría enfriarse.



¿LO TENGO!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Polución	Veneno
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanza Rocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Slugma → Magcargo (Nv 38)

219 MAGCARGO

La concha de su lomo son rastros de piel enfriada y endurecida. Se rompe fácilmente con sólo tocarla.



¿LO TENGO!

Tipo	Fuego/Roca
Oro	●
Plata	●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Polución	Veneno
—	Ascuas	Fuego
—	Lanza Rocas	Roca
—	Fortaleza	Normal
—	Amnesia	Psíquico
—	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Slugma → Magcargo (Nv 38)

220 SWINUB

Frota su hocico contra el suelo para desenterrar comida. A veces descubre aguas termales.



¿LO TENGO!

Tipo	Hielo/Tierra
Oro	●
Plata	●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 10	Nieve Polvo	Hielo
Nv 19	Aguante	Normal
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 37	Neblina	Hielo
Nv 46	Ventisca	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Swinub → Piloswine (Nv 33)

221 PILOSWINE

Como su largo vello corporal le impide ver con claridad, sigue atacando repetidamente.



¿LO TENGO!

Tipo	Hielo/Tierra
Oro	●
Plata	●

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
—	Nieve Polvo	Hielo
—	Aguante	Normal
—	Derribo	Normal
Nv 33	Ataque Furia	Normal
Nv 42	Neblina	Hielo
Nv 56	Ventisca	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Swinub → Piloswine (Nv 33)



NO LO OLVIDES

1 Usa GOLPE ROCA

Para llegar al agujero del centro y caer en la zona en la que están las estatuas de los Perros Legendarios, necesitas usar la MT 08 (Golpe Roca) que conseguiste en la Ruta 36. Enséñasela a un Pokémon que la pueda aprender y podrás partir las rocas que obstaculizan tu camino.



2 Libera y captura a Raikou, Entei y Suicune

Salta por el agujero central de la planta baja. Caerás frente a unas escaleras y cuando intentes subir las podrás ver como unas estatuas cobran vida [1]. Ya tenemos a Raikou, Entei y Suicune libres y corriendo por Johto a toda velocidad.

Estos Pokémon tienen nivel 40, son veloces, huidizos y están continuamente desplazándose por todas las rutas de Johto. De hecho, cada vez que entras o sales de una ruta ellos también cambian de ruta. Lo primero que hay que hacer para facilitar su captura es localizarlos y para ello puedes hacer lo siguiente:

- Compra varios MÁX. REPELENTE (por ejemplo en Ciudad Endrino).
- Coloca en el primer lugar de tu equipo a un Haunter de nivel 40 que sepa Hipnosis. Con él, la mayoría de las veces podrás dormir a Raikou, a Entei o a Suicune antes de que emprendan la huida.
- Con Haunter como jefe de tu equipo Pokémon, usa un Máx. Repelente y explora una ruta. La forma de funcionar de los repelentes hace que sólo aparezcan ante ti los Pokémon de nivel igual o superior al del primer Pokémon de tu equipo. Es decir, con un Haunter de nivel 40 solo aparecerán Raikou, Entei o Suicune si están en la ruta explorada.

- Gasta uno o dos Máx. Repelentes por ruta. Si no encuentras a ninguno cambia de ruta.

A partir del momento en el que veas a Raikou, Entei o Suicune, la Pokédex te informará, utilizando la función ÁREA, de la posición del Pokémon que hayas visto [2]. De esta forma, cada vez que entres en una ruta puedes consultar la posición de la bestia buscada y si coincide con la tuya, usar los Máx. Repelentes para buscarlos por la hierba.

En general, con respecto a la captura de estos tres Pokémon debes tener en cuenta las siguientes cosas:

- La mayoría de las veces huirán.
- El daño que les hagas antes de huir lo conservarán para la próxima vez.
- Aparte de la Master Ball, la Rapid Ball y la Ultra Ball son las Ball más adecuadas para capturarlos [3].
- Rara vez estarán en la misma ruta que tú, pero no desesperes porque a tarde o temprano ocurrirá.



¡TU RIVAL!

Cuando entres en Torre Quemada encontrarás a tu rival buscando a un Pokémon legendario.

Esta vez te retará con un Haunter de nivel 20, un Magnemite de nivel 18, un Zubat de nivel 20 y un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 22. Como para tenerle miedo, la verdad. Pero que sepas que si Haunter utiliza su ataque MALDICIÓN contra algún Pokémon, eliminarás su efecto cambiando a ese Pokémon.



¡Hazte con todos!

RATTATA

● Todo el día

● Todo el día



RATICATE

● Todo el día

● Todo el día



ZUBAT

● Todo el día

● Todo el día



KOFFING

● Todo el día

● Todo el día



MAGMAR

● Todo el día

● Todo el día



¡CONSÍGUELOS!

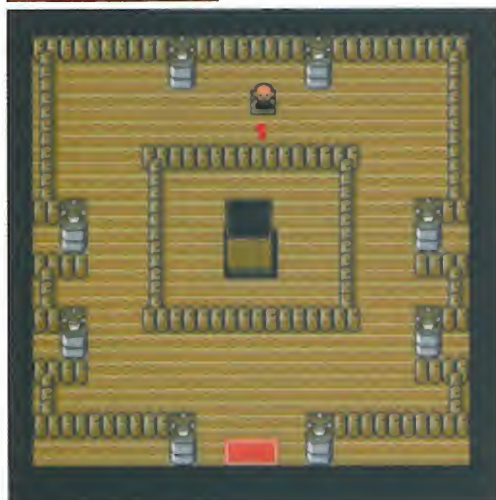
- A. ANTIQUEMAR.
- B. VELOCIDAD X.
- C. ÉTER (OBJETO OCULTO).
- D. MÁS PS.
- E. PEPITA (OBJETO OCULTO).

- F. MT 20, AGUANTE.
- G. ULTRA BALL (OBJETO OCULTO).
- H. ANTIQUEMAR (OBJETO OCULTO).

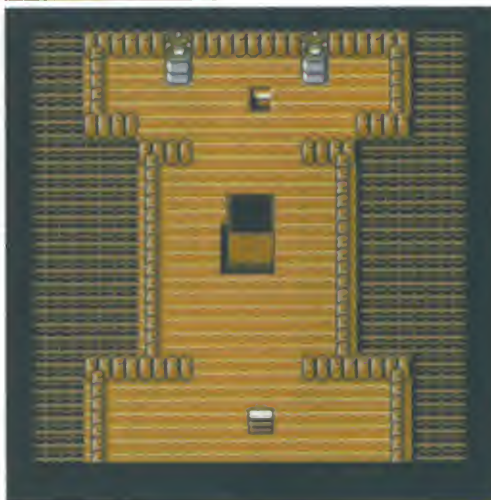
Torre Hojalata

Un fuerte Pokémon legendario llamado Ho-oh vive en lo alto de esta torre. Tendrás que volver a capturarlo cuando consigas la mística ALA ARCOIRIS.

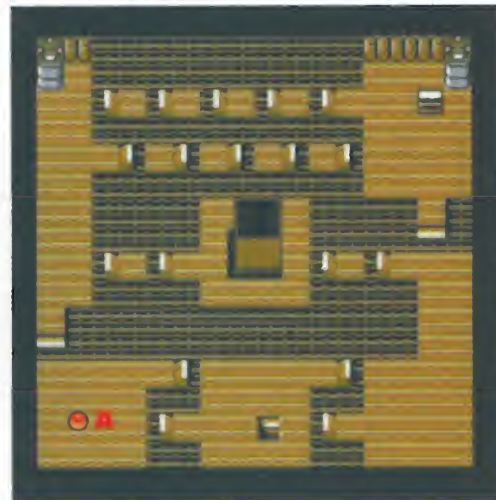
PLANTA BAJA



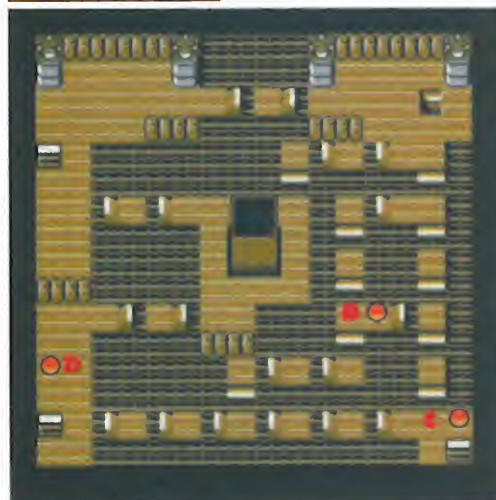
PRIMER PISO



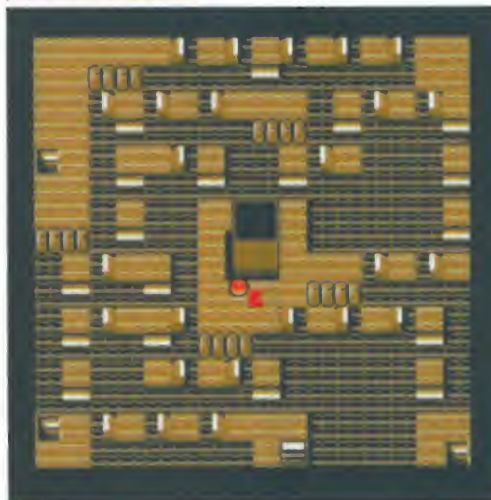
SEGUNDO PISO



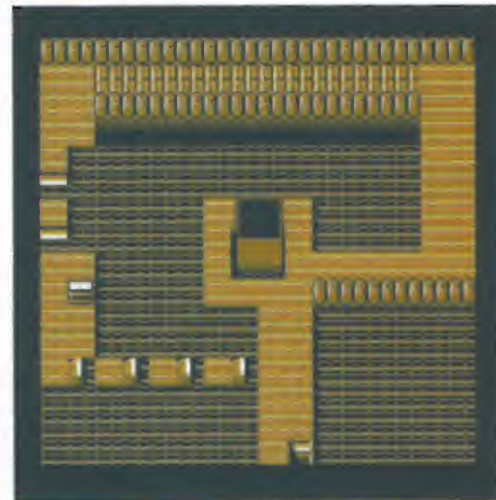
TERCER PISO



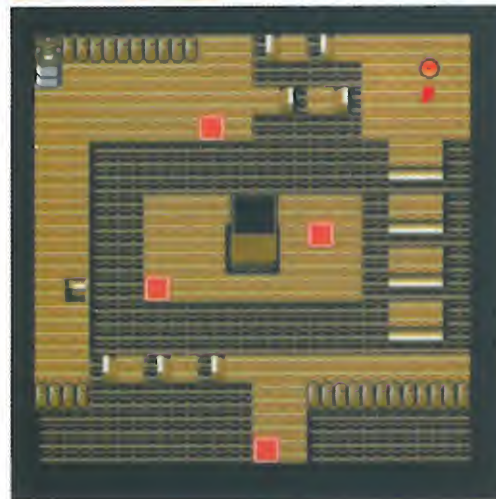
CUARTO PISO



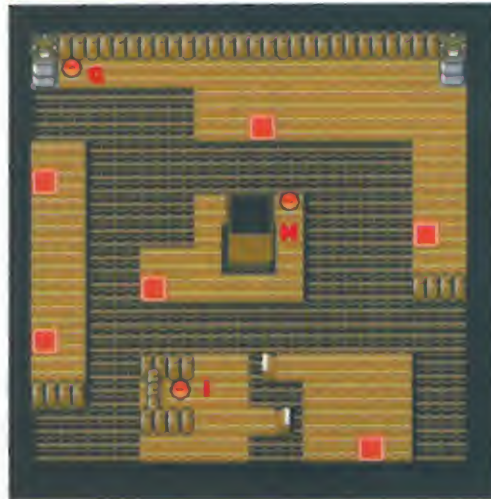
QUINTO PISO



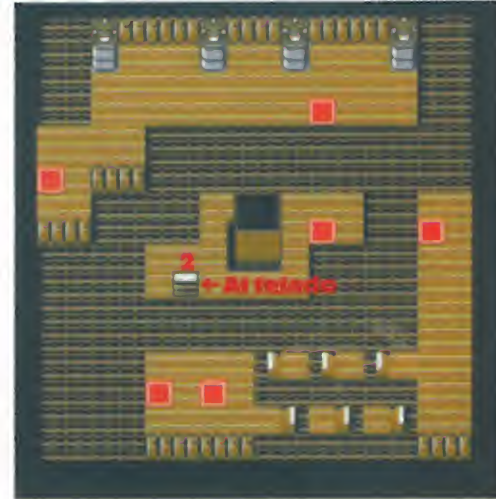
SÉXTO PISO



SÉPTIMO PISO



OCTAVO PISO





NO LO OLVIDES

1 ALA ARCOIRIS

Cuando consigas la **Medalla Niebla** podrás entrar en la Torre Hojalata. Dentro hay un monje que obstruye el camino al tejado y dice que necesitas **ALA ARCOIRIS** para atraer a Ho-oh. EN Oro la recibirás en la **TORRE DE RADIO** de Ciudad Trigo (cuando la liberes) y en Plata la localizarás en Ciudad Plateada (KANTO).



2 Resolviendo el laberinto

Los planos de las pisos de Torre Hojalata deberían ser suficientes para que llegues al tejado, donde podrás ver a Ho-oh [14]. De todas formas, por si te lías en los pisos de los transportadores, explicaremos como llegar desde el sexto piso al tejado:



- En el **sexto piso** avanza hacia arriba, gira a la derecha, da dos saltos, gira hacia abajo, da cuatro saltos y pisa el transportador.
- En el **séptimo piso** camina hacia abajo y pisa el siguiente transportador. Llegamos al octavo piso.
- En el **octavo piso** avanza hacia la izquierda y pisa el siguiente transportador. Volvemos a estar en el séptimo piso, pero en otra zona.
- **Ahora en el séptimo piso**, camina hacia arriba, gira a la izquierda, pisa el siguiente transportador y aparecerás de nuevo en el octavo piso, pero junto a las escaleras que llevan al tejado.

¡Hazte con todos!

RATTATA

● Todo el día ● Todo el día



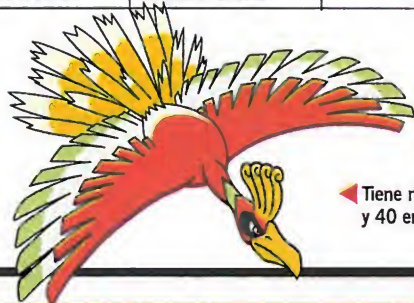
GASTLY

● Noche ● Noche



HO-OH

● Todo el día ● Todo el día



◀ Tiene nivel 70 en la edición Oro y 40 en la Plata.

¡CONSIGUELOS!

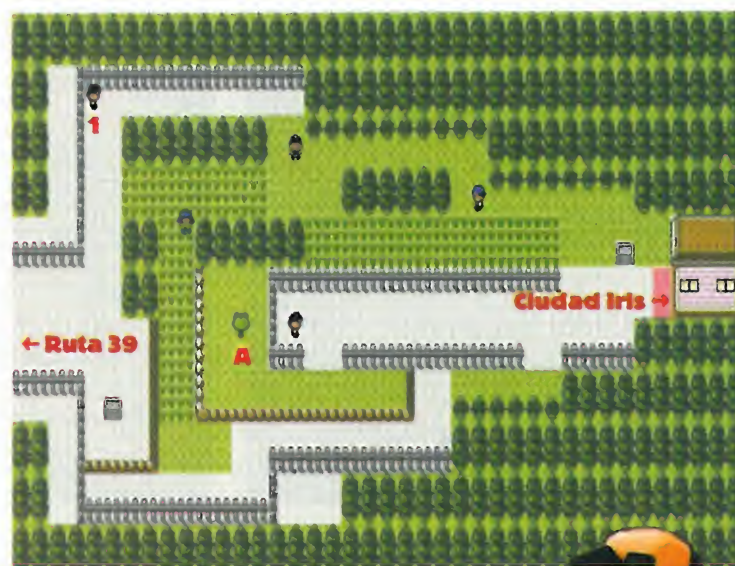
A. CURA TOTAL
B. ULTRA BALL
C. SÚPER POCIÓN

D. CUERDA HUIDA
E. CARAMELO RARO
F. MÁX. REVIVIR

G. RESTAURA TODO
H. ELIXIR MÁX
I. PEPITA

Ruta 38

Tras nuestra primera visita a Ciudad Iris debemos salir rumbo a Ciudad Olivo para averiguar si es cierto el rumor de FARO OLIVO.



NO LO OLVIDES

1 Un número de teléfono para Snubbull

Javier, el muchacho que tiene muchos exámenes, te llamará cuando aparezca un grupo de Snubbull por la Ruta 38. No olvides pedirle su número de teléfono.



¡Hazte con todos!

RATTATA

● Todo el día ● No hay

RATICATE

● Todo el día ● Todo el día

MEOWTH

● No hay ● Todo el día

MAGNEMITE

● Todo el día ● Todo el día

FARFETCH'D

● Todo el día ● Todo el día

TAUROS

● Todo el día ● Todo el día

SNUBBULL

● Todo el día ● Todo el día

MILTANK

● Todo el día ● Todo el día

¡CONSIGUELOS!

A. BAYA

Ruta 39

En esta ruta encontrarás la granja MUU-MUU. Aquí podrás comprar rica leche fresca, pero primero debes ayudar al Miltank enfermo.



NO LO OLVIDES

1 Cura a MUU-MUU

Para poder curar MUU-MUU lo primero que debes hacer es entrar en la casa de los dueños de la granja y hablar con ellos. Te contarán que en el establo hay Miltank enfermo que necesita muchas BAYAS. Dale siete BAYAS y conseguirás curarlo.



2 Compra leche y recoge la MT 13 (Ronquido)

Cuando cures a MUU-MUU, la dueña de la granja te regalará la MT 13 (Ronquido) y el dueño te ofrecerá LECHE MU-MU por un buen precio. Cómprala, es más barato que una Súper Poción y restaura el doble de PS.



¡Hazte con todos!

RATTATA

● Todo día ● No hay

MEOWTH

● No hay ● Todo el día

FARFETCH'D

● Todo el día ● Todo el día

MILTANK

● Todo día ● Todo el día

RATICATE

● Todo el día ● Todo el día

MAGNEMITE

● Todo el día ● Todo el día

TAUROS

● Todo el día ● Todo el día

¡CONSIGUELOS!

A. BAYA

B. PEPITA (OBJETO OCULTO)

222 CORSOLA

Crece y muda continuamente. La parte superior de su cabeza es muy apreciada por su belleza.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Placaje	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Burbuja	Agua
Nv 19	Recuperación	Normal
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 31	Clavo Cañón	Normal
Nv 37	Manto Espejo	Psíquico
Nv 43	Poder Pasado	Roca
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Corsola

 ¡lo tengo!	
Tipo	Agua/Roca
Oro	
Plata	

223 REMORAID

Tiene muy buena puntería. Dispara agua a sus presas, hasta si se están moviendo, a más de 100 metros.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Pistola Agua	Agua
Nv 11	Fijar Blanco	Normal
Nv 22	Psico-Rayos	Psíquico
Nv 22	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 44	Rayo Hielo	Hielo
Nv 55	Hiper Rayo	Normal
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Remoraid → Octillery (Nv 25)

BARCA AÑO <input type="checkbox"/> ¡lo tengo!	
Tipo	Agua
Oro	
Plata	

224 OCTILLERY

Atrapa a los enemigos con sus tentáculos, y después los golpea con su dura cabeza.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Pistola Agua	Agua
—	Fijar Blanco	Normal
—	Psico-Rayos	Psíquico
—	Rayo Aurora	Hielo
—	Rayo Burbuja	Agua
Nv 25	Pulpocañón	Agua
Nv 38	Foco Energía	Normal
Nv 54	Rayo Hielo	Hielo
Nv 70	Hiper Rayo	Normal
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Remoraid → Octillery (Nv 25)

AVIOLA AGRA <input type="checkbox"/> ¡lo tengo!	
Tipo	Agua
Oro	
Plata	

225 DELIBIRD

Siempre lleva comida. Dicen que hay muchos desaparecidos que sobrevivieron gracias a ésta.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
—	Presente	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

EVOLUCIÓN
Delibird

Tipo	Hielo/Volador
Oro	—
Plata	●

LA AVENTURA DE JOHTO

CIUDAD IRIS Y LAS TORRES MISTERIOSAS

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.

- MO 03 (SURF)
- MEDALLA NIEBLA (LA OBTIENES TRAS GANAR A MORTI).

→ RECORRIDO

Cuando entres en CIUDAD IRIS ve al CENTRO POKÉMON a sanar a tus Pokémon. Encontraremos a BILL [A] y averiguaremos que a partir de mañana estará lista la CÁPSULA DEL TIEMPO que hay en el piso de arriba. De esta forma en cualquier CENTRO POKÉMON podrás intercambiar Pokémon entre tu edición del juego y las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Sin embargo, existen restricciones que consisten básicamente en que no se puede enviar al pasado nada que no existiera allí. Por ejemplo, si vas con TOGEPI no serás admitido.

Sal del CENTRO POKÉMON y ve a la casa justo a la izquierda. Aquí conseguirás el BUSCA OBJETOS.

Tu siguiente destino es la casa que hay detrás del CENTRO POKÉMON. Se trata del TEATRO DE DANZA DE CIUDAD IRIS, donde actúan las cinco CHICAS KIMONO [B]. Cada una te espera para combatir con una evolución Eevee de nivel 17 (Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon). Antes de subir al escenario habla con el espectador vestido de negro y sabrás que tu victoria será recompensada. Tras ganar todos los combates vuelve a hablar con él y recibirás la MO03 o SURF. Enseña esta MO al Pokémon adecuado y podrás navegar por lagos y mares.

Sal del teatro y ve al CENTRO POKÉMON antes de dirigirte al gimnasio de Ciudad Iris. Aquí los entrenadores están especializados en Pokémon tipo Fantasma. El camino hacia MORTI, el líder, está obstaculizado por un campo de energía que te rechazará si no vas por el lugar correcto: frente al entrenador vencido y a un lado del siguiente está el camino [C].

Los combates del gimnasio de Ciudad Iris pueden resultar muy difíciles, sobre todo el de MORTI, si no eliges cuidadosamente a tus

Pokémon. Cuando llegues ante MORTI te enfrentarás a un Gastly de nivel 21, a un Haunter de nivel 21, a un Gengar de nivel 25 y a un Haunter de nivel 23. Cuando le derrotes obtendrás la Medalla Niebla. Hace que te obedezcan todos los Pokémon por debajo de nivel 50 y te permite usar SURF fuera del combate. Además, como premio obtendrás la MT30 (Bola Sombra).

Como ya tienes la Medalla Niebla podrás llegar hasta la TORRE HOJALATA. En este lugar puedes encontrar al Pokémon legendario llamado Ho-Oh [D], aunque dentro te enterarás que hace falta un objeto llamado ALA ARCOIRIS para llegar hasta él. Volveremos por aquí más adelante para capturarlo.

Regresa al centro de CIUDAD IRIS, ve al noroeste y acabarás viendo un cartel que dice TORRE QUEMADA. Entra en la torre y de nuevo verás a tu rival; parece que anda buscando a un Pokémon legendario que vivía aquí. Cuando le derrotes gira a la izquierda, no te tires por ningún agujero y camina hasta una roca que se puede romper. Usa la MT 08 (GOLPE ROCA) que conseguiste en la RUTA 36 y por ejemplo enséñasela a Togepi. Ahora puedes romper la roca, seguir avanzando y enfrentarte al siguiente entrenador. Tras vencerlo salta por el agujero que hay detrás de él y caerás cerca de una plataforma con tres estatuas. Sube las escaleras, las estatuas tomarán vida y se dispersarán por Johto. Son tres Pokémon legendarios (Raikou 243, Entei 244 y Suicune 245) que a partir de ahora podrás encontrar y capturar. Puedes volver a este lugar cuando tengas la MO FUERZA ya que la necesitas para mover una roca y conseguir la MT20.

Sal de la TORRE QUEMADA, ve al CENTRO POKÉMON a sanar a tus Pokémon y luego dirígete al oeste (izquierda). Llegarás a un edificio de acceso que te llevará a la RUTA 38 [E].

CAMINO A CIUDAD OLIVO: LA GRANJA MUU-MUU

En la RUTA 38 encontrarás cinco entrenadores contra los que combatir. Lucha y avanza hacia el oeste hasta encontrar un cartel que

dice GRANJA MUU-MUU [F]. Ya estás en la RUTA 39.

Entra en la casa de la derecha que hay en la granja y habla con la gente. Te contarán que uno de sus Miltank no puede producir leche [G]. Si ahora vas al establo encontrarás al Miltank enfermo y sabrás que necesita muchas BAYAS para curarse. Debes tener en cuenta que puedes empezar a dárselas ahora [H], pero lo normal es que no tengas suficientes. Lo

mejor será volver más tarde, cuando hayas recogido las siete BAYAS que necesita MUU-MUU para curarse.

Tras curar al Miltank, regresa a la casa y verás que, en sincero agradecimiento, te venden LECHE MU-MU y te regalan la MT13 (RONQUIDO).

Continúa tu camino hacia el sur por la RUTA 39, derrota a todos los entrenadores y avanza hasta llegar a CIUDAD OLIVO. Continuará.





Playstation
PS One



Playstation 2



Game Boy



Game Boy
Advance



Ordenadores PC

HEREDEROS DE NOSTROMO



Dirección:

<http://www.hnostromo.com/domina/safari>

> Ir



¡ Tus
accesorios
para
Game Boy™
ADVANCE
son
Safari!
ADVANCE

SAFARI ADVANCE KIT

El Kit de accesorios más
completo para GB Advance,
incluyendo:

- Adaptador de Corriente
- Batería Recargable
- Bolsa de Transporte
- Cable Link
- Lupa con Luz



SAFARI ADVANCE GO

Bolsa de transporte para
GB Advance o GB Color



SAFARI ADVANCE HOLDALL

Maletín de transporte con capacidad
para la consola, 6 accesorios y 4 juegos
(no incluidos en el paquete)



SAFARI ADVANCE POWER

Pack compuesto por Adaptador de Corriente,
Batería y Lupa con Luz

Safari Safari
ADVANCE

DONE
PERSONAL

STEPS

Safari, Safari Advance, Done y Steps son marcas registradas de DOMINA.

domina
DEMOLOCLAB

- ▶ Los trucos más prácticos para sacarle todo el partido a estas carreras locas.
- ▶ Sé el primero en llegar a la meta usando los atajos que te revelamos.
- ▶ Aprende palmo a palmo las características de cada uno de los circuitos.

Todo vale con tal de llegar los primeros

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Vuelve el mejor juego de karts de la historia con los carismáticos personajes de Nintendo dispuestos a combatir hasta las últimas consecuencias por el primer puesto en la clasificación final. ¿Estás preparado para la carrera?

1 TRUCOS

¿CÓMO USO EL FRENO?

En un juego tan frenético como éste, utilizar el **freno** es una opción que queda más bien **para los novatos**. Si no te consideras uno, recomendamos utilizarlo **únicamente** en situaciones en las que veas que la **integridad** de tu piloto está amenazada por un **ataque enemigo**. ¿Y si usas el salto?

EL BOTÓN R

A la hora de afrontar las curvas, lo mejor será tomarlas **lo más cerrado** posible. ¿Cómo? Muy fácil: si pulsas el **botón R**, darás un salto con giro. Cuando veas que ya has girado lo suficiente para **retomar** la carretera, vuelve a pulsarlo **otra vez** para evitar irte al quinto pino.



LOS OBJETOS

Durante la carrera, **libérate** de todos los objetos que **no sean necesarios**. Por ejemplo: si coges un **plátano** y vas en la última posición, no te servirá para nada, porque **no hay nadie** detrás tuyo. En esta situación lo que te vendría bien sería tener una estrella, una seta o una concha para **atacar** a los que van por delante. Lo mejor son las **conchas rojas** y las **estrellas**.

TURBO Y MÁS TURBO

Si usas las **setas** en las rectas en las que veas venir una **rampa grande**, saldrás a una velocidad endiablada. Pero ten cuidado, no vayas a usarlo en una **curva** y acabes fuera de la pista. En la **línea de salida**, mantén pulsado el acelerador cuando se vaya a poner el **semáforo en verde** para derribar a los **rivales** que estén enfrente de ti.

BORRAR LA PARTIDA

Si estás plenamente **seguro** de querer **borrar** la partida, antes de encender la consola, mantén pulsado el botón **Start, L, R y B**. Después, enciende la consola y tendrás el cartucho como si fuera el **primer día**.

OBTENER EL MODO SPECIAL CUP

El **campeonato especial** se activa consiguiendo todas las **copas de oro**, en todos los campeonatos excepto en el de **Super Nintendo**. La forma **más fácil** de conseguirlo es corriendo en el modo de **50cc**.

OBTENER EL MODO SUPER NINTENDO



Si quieres jugar en los **circuitos** de la fantástica versión de Super Nintendo, tienes que conseguir un **total de 100**

monedas en cualquier modo de cualquier **campeonato** en el que hayas obtenido la **copa de oro**. Luego, en el menú de selección de circuito, **pulsa L o R**. Eso sí, tendrás que conseguir las **100 monedas** de cada campeonato si quieres **abrir** esta opción por completo.

OBTENER EL MODO SNES EN CONTRARRELOJ

No es nada fácil: debes conseguir la **copa de oro** en el **modo de 150cc**, por supuesto, con las 100 monedas... Y recuerda: sólo es posible conseguir **55 monedas por circuito**, y además siempre que seas **golpeado**, vas a perder algunas monedas.

CURIOSIDADES EN EL MENÚ DE SELECCIÓN DE PERSONAJE



Si quieres ver algo **divertido**, haz lo siguiente: en el menú de selección de personaje, **pulsa R** para que el piloto **salte** mientras está rotando, y si quieres que **dispare** una concha, **pulsa L**. También puedes optar por **presionar Select** para que hagan un sonido característico. Los dos primeros trucos también funcionan en el **modo aleatorio** de selección.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

¿Cansado de perder esos valiosos segundos dando vueltas cuando un enemigo hace de las suyas o simplemente pierdes el control? La solución a tus problemas consiste en pulsar rápidamente el acelerador, e inmediatamente, mantener el botón de freno durante un segundo. Así, no habrá circuito que se te resista.

UTILIZA SIEMPRE LA ESTRELLA AL FINAL DE LA CARRERA

He aquí un sabio consejo para todos aquellos que sudan hasta la última gota en la recta final: sabes para qué sirve la estrella, ¿verdad? Pues si la consigues, resérvala para la última vuelta y utilízala entonces para ir a por todas. Ya verás cómo no hay bicho viviente que se te resista.

NUEVA PANTALLA DE TÍTULO

Para obtener la última pantalla de título, debes finalizar con un nivel de tres estrellas todos los campeonatos en las modalidades de 50cc, 100cc y 150cc. El fondo se volverá oscuro y tras unos segundos verás el castillo de Bowser estilo «Paper Mario».

ALUSIONES A «PAPER MARIO»



- Verás a Kammy Koopa volando en su escoba de bruja en la recta final del Bowser Castle 3 en la Star Cup.
- Puedes ver el castillo de Bowser en el circuito Rainbow Road si diriges tu mirada hacia el cielo.
- Fíjate en el ratón que se encuentra en la carretera del circuito Cheese Land. ¡Es clavado al que aparece en el desierto de «Paper Mario»!

2 ATAJOS

RIVERSIDE BEACH (MUSHROOM CUP)



Después de la primera curva de 180° y antes de llegar a la segunda, mira hacia la derecha. ¿Ves el puente de madera? Pues utiliza una seta y ataja gran parte del recorrido. Pero ojo: si no utilizas la seta te hundirás.

SUNSET WILDS (LIGHTNING CUP)



En la zona donde se encuentran los propulsores, en la recta previa a la penúltima curva, en vez de girar hacia la izquierda sigue en línea recta. Cerca de la pared verás la manera de ahorrarte la curva. Eso sí, coge velocidad para saltar.

SKY GARDEN (LIGHTNING CUP)



1. Después de la primera curva, localiza a tu derecha un bumper que debes utilizar con una seta.

2. En la primera curva que aparece después del primer salto, sigue el camino de monedas, que te conduce directamente a otro propulsor. Debes usar una seta.
3. Cerca de la pared con colores de arco iris, verás una nube situada a la izquierda con la que te librarás de una buena curva si utilizas el botón R para saltar.

CHEEP CHEEP ISLAND (LIGHTING CUP)



En la tercera isla, después del segundo puente, descubrirás a tu izquierda un propulsor. Toma el primero y, cuando llegues al siguiente, dirígete a la izquierda y utiliza una seta para saltarte un cuarto de circuito pasando por encima del agua.

RIBBON ROAD (STAR CUP)



En la rotonda previa al salto de la carretera, utiliza el bumper situado a la derecha asegurándote de que no tienes ningún enemigo enfrente. Una vez que saltes, dirígete hacia la derecha con cuidado de no salirte de la carretera, y así te ahorrarás un 20% del recorrido.

YOSHI DESERT (STAR CUP)



Cuando estés cerca de la meta, descubrirás un oasis en la parte izquierda, justo antes de llegar a una curva. Avanza llevando una velocidad media, y utiliza el bumper que está pegado a la pared. De esta forma conseguirás pasar por encima y ahorrártelo por la cara.

RAINBOW ROAD (SPECIAL CUP)



1. Después de la primera curva, en vez de girar a la izquierda, sigue avanzando en línea recta. A continuación, aprovecha el bumper que marca la carretera utilizando una de tus setas, y verás cómo consigues llegar al lado contrario.
2. Situándote a la derecha del mapa, verás que aparecen dos caminos. Toma el más estrecho (el de la izquierda), que está lleno de propulsores. Ahora tienes dos opciones: puedes seguir todo recto y saltar a la derecha para pillar un buen atajo, aunque con el riesgo consiguiente de caer, o bien no saltar e intentar no caer mientras trazas la curva. Tú decides.

3 CIRCUITOS

MUSHROOM CUP



Peach Circuit

Entrena el control de tu personaje. Podrás hacerte con un montón de monedas y practicar con los objetos.



Shy Guy Beach

Dos consejos: 1) Evita los cangrejos rojos para no perder el control. 2) Sortea las bombas del barco pirata.



Riverside Park

Evita salirte de la carretera. Si vas rápido, gira con el R. Por último, al tomar el propulsor, ve a la derecha.



Bowser Castle

Los saltos entre plataformas ocultan bolas de fuego. Las curvas son más cerradas, así que frena y usa el R.

3 CIRCUITOS

FLOWER CUP

Mario Circuit



En este fácil circuito, intenta recoger **muchas monedas** para ayudarte a activar el **modo SNES**. Antes de la línea de meta, toma el camino de la derecha y usa el **turbo** para ganar.

Boo Lake



Ve **por el medio** para no caer y evita los bumper pequeños. Si **chocas** con la pared, se desprenderá un trozo. En la **zona nordeste** y en el centro hay **dos caminos** formando un cuadro: toma el de la izquierda para atajar.

Cheese Land



Sortea los **ratones despistados** que deambulan por la carretera para no perder el control. También hay un par de saltos, pero no son problema.

Bowser Castle 2



Curvas de 90° y los famosos bloques de SNES con **cara de malos** son los

principales obstáculos que te vas a encontrar en este "caliente" circuito. Nuestro consejo es que los evites desde cierta distancia, al igual que los cuadros de lava.

LIGHTNING CUP

Luigi Circuit



Los **charcos** que se forman sobre la carretera no pierden la oportunidad de **fastidiarte** la carrera. ¿Cuál es la solución? **Salta por encima** suyo en vez de sortearlos **por los lados**, y así además conseguirás **arañarle unos valiosos segundos** al cronómetro. Las monedas están **organizadas en filas**, así que ya sabes...

Sky Garden



Éste es uno de esos circuitos en los que te debes **centrar tu atención** en **recoger** la mayor cantidad de monedas que puedas y **evitar salirte** de la carretera para no caer. Si quieres **aprovechar al máximo** el recorrido prueba a jugar en **125 cc**.

Cheep-Cheep Island



Además de esquivar a los **cangrejos amarillos**, también debes tratar de no meterte **por la hierba**, ya que frena tu velocidad. Si tus rivales **te arrinconan** contra las esquinas, evita también el agua que verás allí. No te olvides de los **dos propulsores** que hay en la **zona noroeste**.

Sunset Wilds



En las últimas rectas descubrirás que, además de piedras, también hay unas **cabañas** que te harán un gran favor si consigues que se las lleven por delante **tus enemigos**. ¡Pero procura que no sea al revés! Si te "atrapan", pulsa **arriba y abajo** constantemente para poder librarte de ellos. Aquí las **monedas** se encuentran situadas sobre todo en las **esquinas** del recorrido.

STAR CUP

Snow Land



En la **gran recta** que está situada a la derecha del mapa, en vez de tomar el camino que hay a la **izquierda**, **sigue** en línea recta y podrás **forrarte** de monedas. Evita caer en el agua, porque al salir se habrán convertido en un auténtico **cubito de hielo** móvil que te hará ir más despacio. Tampoco te olvides de esquivar a los **pingüinos** que habitan por estas latitudes.

Ribbon Road



Asegúrate de utilizar los dos **bumper** que te encuentras al principio del circuito, y evita "**desvariar**" con el bumper que **divide la carretera** en dos partes si no te quieres salir. Por cierto, cuando tomes los bumpers, aprovecha para **recoger** un buen montón de **monedas**.

Yoshi Desert



En las **arenas movedizas** que están al lado del oasis se esconde una **planta carnívora**. Así que ve siempre **por el medio**, y también evita todos los bumper por si acaso.

Bowser Castle 3



Bloques y bolas de fuego salidas de la lava son los mayores dificultades. Las **curvas** son pasables si sueltas el **acelerador**. Y las **monedas** se recogen bastante fácilmente.

SPECIAL CUP

Lakeside Park



Usa **constantemente** el R en las curvas para cerrar y evita las **masas de fuego** desprendidas del **volcán**. Evita las **rampas blancas**, y con un poco de pericia quedarás primero.

Broken Pier



Evita a los **fantasmas** para que no frenen tu velocidad. Utiliza todos los

bumper que existen en las esquinas para acortar, y no te olvides de tomar el puente que está situado en la zona centro para atajar más.

Bowser Castle 4



Los Koopas andarines serán uno de los obstáculos a combatir en la recta final del circuito. Evita saltar para atajar y ten cuidado con la lava.

Rainbow Road



Es muy importante que te sitúes siempre en el medio, porque hay bumpers a ambos lados de la carretera que te lanzarán al vacío. Evita las velocidades altas, y usa los propulsores situados a la derecha en la recta final. Evita también las nubes e intenta coger una estrella siempre que puedas.

CIRCUITOS CLÁSICOS

CLASSIC MUSHROOM CUP

Mario Circuit 1



Tiene curvas facilonas en las que no hace falta frenar, y además es muy corto. Debes quedar primero.

Donut Plains 1



Ten cuidado con ir por la hierba y, antes de la meta, evita situarte a la derecha si no quieres perder el tiempo sobre los pedruscos.

Ghost Valley 1



Evita situarte en los lados, no vaya a ser que tus rivales te tiren.

Después de pasar el bumper, utiliza el turbo y el salto para poder coger el atajo. Aquí las curvas son bastante fáciles, así que no te compliques la vida.

Bowser Castle 1



Éste es un circuito corto, pero intenso. A la hora de utilizar los bumper, salta siempre en línea recta, nunca intentes dirigir a tu corredor hacia los lados, porque perderás un tiempo precioso.

CLASSIC FLOWER CUP

Mario Circuit 2



De nuevo una carrera en el circuito de Mario, pero tranquilo, que no te supondrá ningún peligro adicional. La única "trampa" reside en evitar salirte de la carretera, porque la arena hará que vayas despacio, así que trata de no ir a demasiada velocidad en las curvas.

Elige tu Equipo de Fútbol

FC Barcelona 223009	Real Madrid 223042
Atl. Madrid 223007	Atl. Bilbao 223002
FC Valencia 223011	Sevilla 223027
BETIS 223004	FC M... 223010

Tus DIBUJOS preferidos

193	185
211	203
189	204
198	174
40750	159
200	41

Logos de la semana

Alpha Romeo 308	NO FEAR 381	NIKE 382	UMBRO 357
--------------------	----------------	-------------	--------------

Celebra las fiestas con

MANA
906 298 693
Felices Fiestas



Personaliza tu móvil en MANA con solo una llamada y entra en el sorteo de tres reproductores Mp3-CD portátil de Philips y dos móviles Nokia 8310. Bases notariales del sorteo ante notario. El sorteo se celebrará en enero del 2002. www.manasms.com

MELODÍAS		
C. Aguilera	L. Marmelade	100725
La oreja de V.G.	La playa	100151
La oreja de V.G.	Paris	100152
Los Rodríguez	Hace calor	100120
Los Rodríguez	Sin documentos	100121
Monica Naranjo	Desafame	100126
El chaval de la peca	Abanibi	100107
Jarabe de palo	La flaca	100111
Ketama	No estamos locos	100112
Loquillo	Rock and roll star	100117
Loquillo	Yo para ser feliz	100118
Enrique Iglesias	Bailamos	100170
Alejandro Sanz	C partido	100098
Los Ronaldos	Adios papao	100122
Estopa	El de medio	100148
Estopa	Me falta el aliento	100149
Estopa	Cacho a cacho	100145
Estopa	Calorro	100146
Estopa	Camaron	100147
Complices	Es porti	100104
Kiko Veneno	Echo de menos	100114
Manolo G.	Pajaros de barro	100124
Mecano	Hijo de la luna	100125

HIMNOS DE TUS EQUIPOS PREFERIDOS

Alaves	100268
Athletic	100269
Atletico	100270
Barcelona	100271
Betis	100272
Celta	100273
Espanyol	100274
Malaga	100275
Mallorca	100276
Osasuna	100278
R. Vallecana	100281
Real Madrid	100282
Real Sociedad	100283
Sevilla	100284
Valencia	100285
Valladolid	100286
Villareal	100287
Zaragoza	100288

Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110, Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC960, MOTOROLA T250, V100, V50. 0,90 €/mensaje

¿Tienes posibilidades?

ILIGTA ESTAS FIESTAS

ENVIA EN UN MENSAJE LA PALABRA UGAR AL **369**

0,90 €/mensaje

157	287	576
195	201	582
285	259	272
183	264	308
004	819	84
749	761	305
197	347	619
8017	743	796

FUNNYLOGOS

Envía desde tu móvil un mensaje al **369**

con la palabra **UGAR**, espacio, el **369**, al que ira destinado el logo, espacio, y lo recibirás inmediatamente

Eiffel 65	Blue	100008
Babylon Zoo	Space man	100370
Cranberries	Zombie	100165
Dido	Here with me	100166
Elton John	Candle in the wind	100167
Eminem	My name is	100168
Eminem	The real Slim Shady	100169
Kylie Minogue	Spinning around	100176
4 non blondes	What's going on	100369
Robert Miles	Children	100330

Envía desde tu móvil un mensaje al **369** con la palabra **mei**, espacio, el número de teléfono al que ira destinada la melodía, espacio, el código de la melodía y lo recibirás inmediatamente

FELICES FIESTAS

Personaliza tu móvil en con solo un mensaje y entra en el sorteo de una fantástica scooter APRILIA SR 50

Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110, Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC960, MOTOROLA T250, V100, V50

Manda mensajes divertidos a tus amigos con voces de Heath Park, Berrendo, Dingo, Carlos (el Voyas), Boris...

FUNNY LINE

906 298 795

Envía mensajes de amor, perdón, invitación, amistad, saludo, ruptura...

VALG CON TODOS LOS TELÉFONOS

4 → CIRCUITOS CLÁSICOS

Choco Island 1



El chocolate, líquido o no, te hará ir **más lento**, y los bumper de pega también te harán **perder velocidad**, así que una **seta** no te vendría mal para tener **éxito** en la carrera.

Ghost Valley 2



Si algo te puede **hacer perder** la carrera son los **atascos**. Evita situarte **en los lados** para no caerte, sobre todo en la **zona sur** del mapa (mejor colócate a la izquierda).

Donut Plains 2



No te apartes nunca de la carretera, por muy bonita que sea la **zona verde**. Cuando haya tormenta, evita los rayos, que te **convertirán** en un **enano**, aunque al cabo de unos segundos te recuperes.

CLASSIC LIGHTNING CUP

Bowser Castle 1



En los **bumper** iniciales, salta hacia delante y **no de lado** o detrás de un corredor porque te **achicharrarás**. Luego verás unas **flechas** en el suelo que te indican el **camino**: no es necesario que las sigas, porque **todos los caminos** llevan a la meta.

Mario Circuit 2



Es **más largo** que las otras pistas de Mario, pero es más de lo mismo. Lo único a **tener en cuenta** es la posibilidad de tomar un **atajo** en la parte inferior de la **zona centro** del mapa, en la arena entre dos vallas.

Koopa Beach 1



Dos complicaciones: **1)** el agua te hará ir lento (ve en **línea recta**) y si es **azul oscuro** te hundes. **2)** los arbustos "aplastados" harán que te sitúes a la cola, así que ve **por la izquierda** cuando los veas.

Choco Island 2



Tiene las **mismas complicaciones** de la primera parte del circuito, pero ahora la carretera es **más estrecha**, las curvas **más cerradas**, y hay un **lago de chocolate**... tendrás que volver a **utilizar R** y meter turbo.

CLASSIC STAR CUP

Vanilla Lake 1



Es bastante corto, y además de una **deslizante** superficie de hielo, tiene trampas en forma de **cubitos** que **bloquean** la carretera por lo que tendrás que sortearlos o **golpearlos** **dos veces** para romperlos. Sitúate

siempre **en el centro** de la carretera porque aunque parezca lo contrario, no existen **caminos alternativos**.

Bowser Castle 3



Separa el camino en **dos o tres** partes, así que te recomendamos ir **por la derecha**, alternando también con el lado izquierdo por aquello de las **curvas**, a menos que te quieras chocar contra las **paredes**.

Mario Circuit 4



Este es el **último** circuito de Mario y por ello **el más complicado**, pero no es precisamente **difícil**, porque todo se resume en tomar las curvas **frenando un poco** y poniendo en práctica la pericia que has logrado.

Donut Plains 3



Con una **carretera estrecha** donde las haya, éste es **el mejor** circuito donde utilizar el **plátano**, sobre todo en los puentes. Las curvas aquí son **algo cerradas** y no es precisamente recomendable utilizar la **seta roja**.

CLASSIC SPECIAL CUP

Koopa Beach 2



El circuito de Koopa no sería **muy complicado** en sí mismo, si no

tuviese un **detalle muy importante**: ahora el agua tiene **más zonas profundas** que de costumbre, así que deberás ser **cauteloso** con la velocidad. Cuando llegues a las **zonas verdes**, utiliza el salto para **no frenarte** y perder el tiempo, aunque **lo mejor** es que corras por el camino **de la derecha**.

Ghost Valley 3



Ten **mucho cuidado** aquí, porque Ghost Valley 3 es el circuito **más largo** y **traicionero** que hay en todo el modo Super Nintendo. Si aceptas un consejo, **no uses** jamás el turbo **ni los saltos**, porque en vez de ayudarte te perjudicarán. Sitúate a **los lados** preferiblemente y esquiva los **agujeros** a distancia.

Vanilla Lake 2



Trata de colocarte **siempre** en el **lado derecho** del lago para evitar las vallas y así poder **seguir mejor** el camino. Cuando llegues a una parte en la que te **enfrentas** a unos grandes **bloques de hielo** al oeste del mapa, trata de **pasar por el hueco** que existe entre ellos, que ya los **destruirán** los contrincantes que vengan **detrás** tuyo.

Rainbow Road



El **último** circuito del juego resulta más fácil de lo previsto si consigues avanzar por la **parte central** de la carretera, aunque también **puedes aprovechar** para recoger las **monedas** que están a los lados, siempre que no tengas cerca **algún adversario** con ganas de marcha.

EL LIBRO IMPRESINDIBLE PARA USUARIOS NINTENDO

YA A LA
VENTA

POR SÓLO
4,78€

795 PTAS



▶ Objetivos cumplidos en todas las fases del cartucho.

▶ Las mejores estrategias para afrontar cada nivel.

▶ Consejos de los buenos para las dos competiciones.

▶ Y nos saltamos una vaca de 3 metros y 1 tonelada, por lista.

Y aún nos sobran dientes...

TONY HAWK

2a
PARTE

Tras la cantidad de "toñas" acumuladas en estas mismas páginas el mes pasado, aún quedan unos molares por allá al fondo, de modo que afrontemos con ilusión y potitos estos niveles que nos quedan.



3 COMPETICION MARSELLA, FRANCIA

CONSEGUIR ALTAS PUNTUACIONES

Ya que este nivel es una competición, vamos a dirigirte un poco y enseñarte unos cuantos tricks que te lo pongan más fácil.

Empieza marcándote unos cuantos lips en los contenedores que hay alrededor de las piscinas. Una vez en las piscinas dedícate a hacer grabs saltando por los cuartos de tubo y enseñando todo tu repertorio. Si consigues clavar unos tres o cuatro 720 aquí, vamos bien para el oro. Justo debajo del punto de salida, vas a encontrar también un par de cuartos de tubo que son perfectos para los puntos aéreos. Las barandillas cercanas a las piscinas son lo mejor para empezar un interminable grind que comience en ellas, salte al borde de la piscina, saliendo de ellas con un ollie mientras preparas el manual que te lleve a la siguiente barandilla. Si no hay barandillas cercanas, complétalo con un ollie que te lleve al manual pero

dentro de la piscina, y termina con un lip en el otro borde. Con esto debería valer para conseguir una medallita de oro.



DINERITO

Billetes de 50 pavos:

- 1: Hay un billete en la barandilla que está entre los contenedores que hay debajo del punto de comienzo.
- 2: Otro está al final del largo y estrecho muro que hay a la derecha del punto de salida.
- 3: Otro más está en la barandilla que rodea la piscina situada más a la derecha de todo el nivel.
- 4: Billetito de 50 en las escaleras de la parte urbana del circuito, abajo y a la izquierda del punto de partida.
- 5: El que falta se encuentra encima de una barandilla en curva junto a un contenedor, debajo de la salida. Grinda y salta.

Billetes de 100 pavos:

- 1: El primero de los gordos está arriba y a la derecha del punto de partida. Usa las construcciones de madera para saltar en el ángulo adecuado y grindar el techo del muro. Síguelo dando

algún que otro saltito con grind para no caerte a lo tonto, y agarrar los 100 pavos.

2 y 3: Están un tanto inaccesibles, a los lados del cable decorado con banderines que cruza una de las piscinas. Pero como aquí todos somos los maestros del tablón con rodines, los vamos a coger. Lo más fácil es enfilar el cuarto de tubo que está justo debajo de ellos, y saltar hasta grindar en el cable, y quizá podrías marcarte un "Over the Crossbar Gap" por el camino para llegar más holgadamente.





4 ALMACÉN: TROY, NUEVA YORK

S-K-A-T-E

- T:** Baja por la rampa de salida y dirígete al **medio tubo** para saltar por encima de él y agarrar esa T.
- A:** Cuando caigas, a por el taxi. Salta utilizando las tablas de alrededor por encima del taxi.
- K:** En el cuarto de tubo de enfrente tienes la K. Bastará con un salto medianejo para cogerla.
- S:** A la izquierda y al fondo tienes dos rampas de madera con **guarrerida pegajosa en medio**. Salta de una a otra cogiendo la S.
- E:** Está abajo, a la izquierda. Puedes utilizar la rampa de salida para llegar hasta el piso y saltar en el medio tubo.



A POR LOS 5 SPRAYS

- 1: El primero se encuentra **justo en tu chepa** nada más empezar. Date la vuelta y salta por el cuarto de tubo para cogerlo.
- 2: Ahora baja por la rampa de la derecha y dirígete al **cuarto de tubo de la derecha**, en cuya esquina podrás hacerte con otro spray de un saltito.
- 3: Ahora pégate a la derecha del medio tubo para encontrar al otro lado **una barandilla que debes grindar**. Con un saltito cogerás el tercero.
- 4: Justo detrás de la barandilla

está el comienzo de un cuarto de tubo de madera. Utilízalo para coger el cuarto.

5: Debajo del aceite derramado, encontrarás un cuarto de tubo. Salta por él para coger el último.



CINTA SECRETA

Coge velocidad y dirígete al cuarto de tubo del final del nivel, a la derecha del saliente. Salta y grinda la barra más alta, hacia la izquierda. Salta de una barra a otra y ya tienes la cinta.



0-5 THE BIG RAIL

Dirígete a la barandilla en el centro del nivel y súbete por un lado haciendo un ollie junto con un 5-0 (Abajo + A). Grinda la barra en toda su longitud y punto.

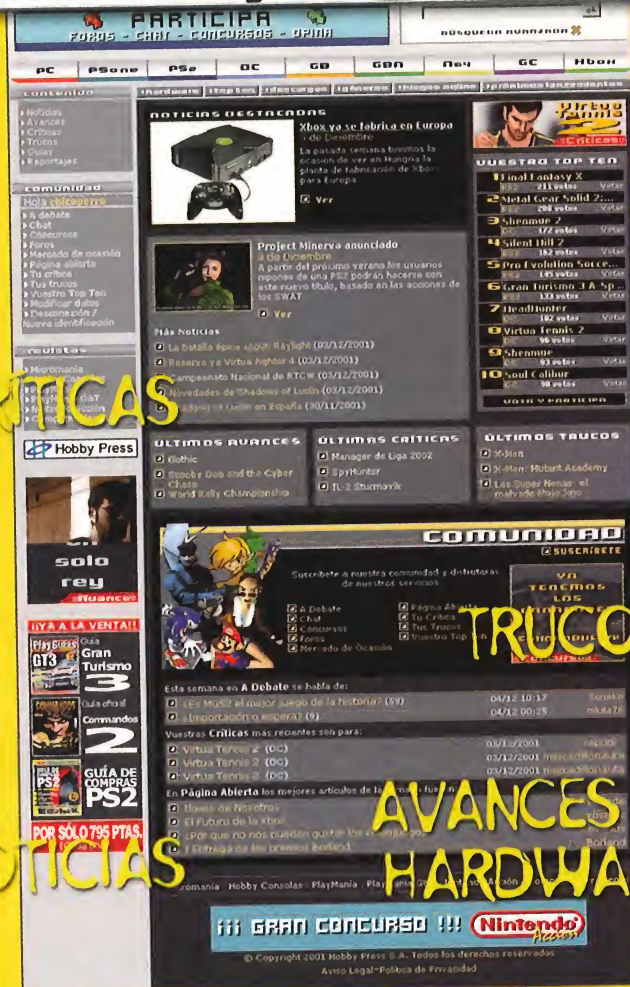


CONÉCTATE A TU PORTAL DE JUEGOS



LA INFORMACIÓN
ACTUALIZADA A DIARIO PARA
TODAS LAS PLATAFORMAS

conectajuegos.com



CRÍTICAS

TRUCOS

NOTICIAS

AVANCES
HARDWARE...

Además... únete a la mayor comunidad
virtual de usuarios Nintendo y participa en
sus foros, temas de debate,
envía tus propios trucos y críticas
de tus juegos favoritos...

¡¡ 10.000 PERSONAS TE ESTÁN ESPERANDO !

www.conectajuegos.com

EL PORTAL DE



DINERILLO

Billetes de 50 pavos:

- 1: A la izquierda y al fondo, **junto al aceite y sobre el cuarto de tubo**, tienes uno.
- 2: Salta sobre el **medio tubo hacia la parte del fondo** y por la parte de la derecha para coger el billetito que hay al lado de la barandilla del otro lado.
- 3: Mientras saltas de un cuarto de tubo a otro haciendo el **Channel Gap**, cogerás otro.
- 4: Grinda la baranda situada en el centro del nivel y **haz un ollie** a la mitad para coger otros 50.
- 5: El último de 50 está cerca del muro junto al charco de aceite. Para agarrarlo, aproxímate al muro en el ángulo adecuado y **salta antes de que el aceite te frene** para hacer un wallride.



Billetes de 100 pavos:

- 1: Pega un buen salto por la **parte derecha del medio tubo** para coger los 100 que ondean en el aire, cual trapillo de banderuela libre de feas costumbres arraigadas en ciertos condes rumanos, cerca de la pared.
- 2: Hay uno sobre la rampa a la derecha de la de salida. La mecánica para agarrarlo es la misma que usaste para el Channel Gap, pero **a lo bestia y en la otra rampa, claro**.
- 3: El tercero se encuentra en la **barandilla más alta de las dos que hay sobre el cuarto de tubo del fondo del nivel**, donde cogiste la cinta, pero grindando hacia la derecha.



A POR 3 OLD SCHOOL GAPS

- 1: A ambos lados de la rampa de salida hay cuartos de tubo. Con una buena velocidad, debes realizar un salto de uno a otro **pasando por encima de la rampa de salida**.
- 2: El Kicker Gap se consigue saltando bien rectito **de una rampa de madera a otra** en esas dos que están perdidas de aceite.
- 3: Ya sólo nos queda ese saliente del **cuarto de tubo del fondo**

que tenía una caja encima. Tienes que coger una buena velocidad y saltar de un lado a otro del susodicho.



5 CAJAS POR DESTROZAR

- 1: La primera, **nada más salir**, a la derecha.
- 2: Otra a la **derecha del taxi**, pasado el medio tubo.
- 3: Sigue el cuarto de tubo hacia la izquierda, pasando el taxi, y encontrarás un **saliente con la caja encima**. Clava un grind en el borde y salta hacia ella en el momento adecuado.
- 4: Abajo y a la izquierda, **junto al aceite derramado**, encontrarás otra caja, que yo no sé quién las hace, pero se rompen con nada.

- 5: La última está encima de la **plataforma a la izquierda del punto de salida**. Sube por esta última y gira a la izquierda para subirla con facilidad y romperla.



5 CIUDAD DE NUEVA YORK



S-K-A-T-E:

- S:** La primera letra está a la izquierda del punto de salida, en el muro.
- K:** La segunda está en el enorme **cuarto de tubo de piedra**, en el parque y junto a la estatua.
- A:** Continúa **por debajo del puente** para toparse con un banco que tiene la A sobre él. Lo grindas y hasta otra.
- T:** Ahora sigue el camino que sube junto al agua para encontrarte con un montón de bancos, hacia la derecha. Al final de este camino y **sobre la valla de la derecha** está la letra. Me la grindes.
- E:** Al terminar ese camino, **sigue de frente y cruza la calle** para encontrarte dos cuartos de tubo. Salta de uno a otro para coger la E.



CABALGANDO EN LA VACA AZUL

- 1,2: Primero salta sobre la estatua de la **vaca del parque** utilizando la pequeña rampa del pedestal. Si lo haces de **izquierda a derecha** será un MooCow gap, y si lo haces de **arriba a abajo**, será un Blue Cow gap.
- 3: Ahora toca lo más difícil, grindar la vaca. Lo más indicado es colocarte **bajo el puente** e

intentar saltar muy cerca del pico del pedestal. No es fácil.



50-50 JOEY'S SCULPTURE

Sigue la barandilla de abajo nada más salir y pasa de la primera salida hacia abajo. Inmediatamente después, **grinda la barandilla** y, a la mitad, verás el comienzo de un tubo de metal saliendo de la pared. Salta para caer haciendo un grind 50-50 (A) en el tubo y bajar con él hasta el suelo.

CINTA SECRETA

Ésta es buena... Dirígete a las rampas de madera, junto a las que estaba la segunda boca de riego, y ve haciendo tus cositas para conseguir velocidad. Pásalas y date media vuelta, porque tienes que **saltar por la rampa de arriba en un ángulo muy concreto** para poder llegar a la barra que está realmente alta. Grinda la barra y ollie al final para grindar la señal eléctrica. Cuando vaya a acabar, otro ollie para **grindar la salida de incendios**. Sube con ollie y grind unos cuantos pisos y coge la maldita cinta.



DINERILLO

Billetes de 50 pavos:

- 1: En la parte superior del parque, en el camino que lleva de nuevo a la calle, encontrarás un papelito **entre el banco y el comienzo de la valla**. Me grinde el banco, ollie a la valla y grinda ésta, por los puntos.
- 2: Sigue la calle de frente al salir, hasta cruzar la carretera. Gira a la izquierda para **grindar el primer banco** pegado al muro, saltar, y agarrar el billete.
- 3: Siguiendo de frente al salir y a la derecha antes de cruzar la calle, encontrarás un lugar en alto rodeado de barandillas. Grinda **la barandilla de la rampa ascendente** y síguela hasta la esquina, donde debes saltar para coger los 50.
- 4: Dirígete hacia abajo desde la Joey's Sculpture (las cuatro barras sin pies ni cabeza). Al fondo y a la derecha hay un cuarto de tubo. Salta **por el centro y con velocidad**.

- 5: También allí abajo, pero más a la izquierda, hay un billete sobre una barandilla. **Grind en la barandilla** y ollie para cogerlo.

Billetes de 100 pavos:

- 1: Tan fácil como **grindar la Joey's Sculpture** para conseguir el primero.
- 2: Otro billete hallarás en el parque sobre el agua. Con un poco de velocidad y un mucho de suicida, **salta por encima de la barandilla** para cogerlo y bañarte, de paso.
- 3: En tu camino hacia la cinta secreta, cogerás el que había sobre el signo de electricidad.



5 SIMBOLOS DE METRO

- 1: Justo enfrente del punto de partida **verás dos rampas**. Salta de una a otra para agarrar el primero.
- 2: Ahora baja y sigue la barandilla hasta que encuentres una salida hacia abajo. Grinda **la barra del medio** para coger otro.
- 3: Vuelve arriba y sigue el muro que limita con el parque. En la segunda entrada al parque, gira hacia la izquierda. Grinda **la barandilla derecha del puente** y salta para agarrar el símbolo.
- 4: Ahora sigue el camino que sube hacia la calle, crúzala y gira a la derecha. Encontrarás **un par de**

rampas con el símbolo en mitad de ellas.

- 5: Vuelve hacia arriba y, junto a la entrada del parque rodeada de vallas, verás una rampa de madera. Salta **en el ángulo adecuado** para coger el último símbolo ubicado en las alturas.



OLLIES SOBRE BOCAS DE RIEGO

- 1: Sigue recto y **pegado al muro de la izquierda** desde el punto de salida para encontrar la primera. Salta sobre ella y rómpela.
- 2: Continúa hacia delante cruzando la calle y, en la otra acera, **gira hacia la izquierda** para encontrar la siguiente boca, un poco más adelante.
- 3: Ahora **date media vuelta y baja toda la calle** para encontrar la última en esa misma acera.



6 COMPETICION SKATESTREET

CONSEGUIR ALTAS PUNTUACIONES

Otra competición y otro montón de maneras de puntuar. Para empezar, grinda la barra que conecta las dos partes del medio tubo, a tu izquierda, **sal con un manual** hacia arriba a la izquierda donde puedes terminar en el cuarto de tubo con un trick curioso, "pegote puntos asegurado, oiga". Ahora al medio tubo para la parte aérea. Unos cuantos **perfect 720** te darán sus puntitos. Normalmente, **unos cien mil puntos** bastan para ganar, pero si quieres chulear un poco, puedes probar un transfer desde el medio tubo a la piscina, por encima del punto de partida. Por supuesto, todos los grubs que hagas en el medio tubo los puedes hacer en la piscina si te es más cómodo.

Centrándonos en la parte urbana, en las barandillas que hay justo a la derecha del punto de salida se puede liar alguna que otra a base de **grinds y ollies**, ya que están bastante cerca y en direcciones que nos permiten alargar el trick tanto como podamos, pero los puntos serán menores. Una que funciona bien es grindar la barra que apunta hacia esa zona, al comenzar. Puedes **intentar un ollie hasta otra barra** y después un manual, o caer con el manual directamente si lo ves mal. De cualquier manera, intenta llegar con él hasta el medio tubo de abajo a la derecha del nivel. Allí, conecta el manual con un grind por el borde del tubo y termina con un aéreo.



DINERITO

Billetes de 50 pavos:

- 1: En la **primera barandilla**, a la izquierda tras bajar la rampa de salida, tienes el primer y jugoso billete de 50\$.
- 2: Abajo y a la izquierda del nivel, pegado a la pared inferior, hay **un cuarto de tubo** con un billete en lo alto.
- 3: Cerca de las escaleras que encontrarás de frente desde el punto de salida, **en una de las rampas**, hay otro.
- 4: Otro más, que lo disfrutes, **en la parte derecha de la piscina** y en las alturas.
- 5: Salta sobre la **construcción octogonal de madera**, a la izquierda y arriba del punto de partida para coger otro.

Billetes de 100 pavos:

- 1: Al fondo del nivel, hacia arriba y a la derecha encontrarás un **cuarto de tubo que hace esquina**. Sobre él está el primero de los buenos.
- 2: Abajo y a la derecha encontrarás un medio tubo de madera. Justo a su izquierda y pegado a la pared inferior hay **dos cuartos de tubo** con una discontinuidad en medio. Salta de uno a otro para agarrar los 100 pavos.
- 3: Detrás del medio tubo junto al punto de salida, abajo y a la izquierda, hay un callejón con dos máquinas de refrescos y un cuarto de tubo al fondo. Usa el cuarto de tubo para **saltar bien alto y caer en el medio tubo**.



- ▶▶ Encuentra todas las baterías.
- ▶▶ Acaba con todos los energúmenos de las grúas.
- ▶▶ Hazte con todas las llaves que se necesitan para avanzar.
- ▶▶ Zambúllate a bordo del submarino y completa el nivel.

No temas al maleficio de la espada

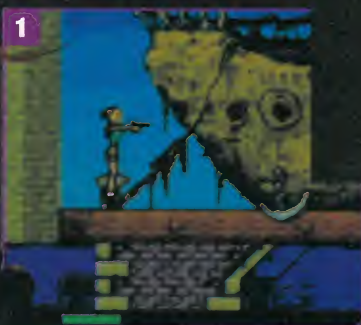
TOMB RAIDER

2ª PARTE

CURSE OF THE SWORD

Este mes os mostramos el recorrido completo del quinto nivel, The Docks. ¿Que os parece poco? Seguro que vuestra opinión cambia en cuanto comencéis a dar los primeros pasos por él. Debéis saber que es la fase más larga y complicada de las siete que nos ofrece este juego.

5 RAIDER THE DOCKS



1 Ve hacia la derecha y dispara al ancla del barco que está en el embarcadero.



2 El ancla caerá al agua y desbloqueará el camino. Ve hacia allí, bucea un poco y recoge la llave.



3 Ya puedes regresar al otro lado del muelle, donde se te da la opción de salvar la partida.



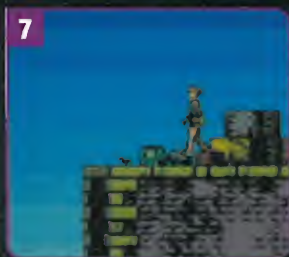
4 Tras caminar durante un rato, un hombre a los mandos de una grúa tratará de liquidarte.



5 Para pararle los pies, esquiva las cajas y dispárale 5 veces con las Shotgun Rounds.



6 Ahora ya queda el camino despejado para que puedas activar la palanca que protegía el operario.



7
Guarda tu avance y trepa por los peldaños que has habilitado. Hazte con la munición y el botiquín.



8
Vuelve y avanza con cuidado hasta que te toques con otro pesado tipo que está manipulando otra grúa.



9
Deshazte de él y sigue la flecha. Usa la llave para entrar en la casa que queda a tus espaldas.



10
Camina hacia la izquierda y pon en marcha la segunda máquina que veas. Caerá una caja azul.



11
Retrocede y activa la que queda. Verás como un aparato transporta la caja a la planta superior.



12
Si vas a la derecha y pulsas la última máquina comprobarás como se desbloquea el paso.



13
Anda por la zona que estaba "chapada" durante un tiempo y empieza a trepar por las vigas.



14
Llegarás a una sección con algunas guillotinas letales. Esquivalas rodando por el suelo.



15
Avanza un ratín más y accederás a un lugar donde obtendrás la imprescindible Key Card.



16
Ahora tienes que regresar hasta la zona en la que estaban situadas varias máquinas de palancas.



17
Inserta la Key Card en una de éstas y podrás acceder a una parte del escenario que se encontraba bloqueada.



18
Baja a la plataforma inferior y pilla los cartuchos de dinamita que encontrarás diseminados por allí.



19
Regresa y pulsa la palanca de la máquina de la parte superior que te permitirá pasar a otra zona.



20
Por aquí llegarás a un lugar donde hay un barril incendiado. Sitúate enfrente suya y dispara hacia él.



21
Sube por las escaleras, coge el pequeño Medipak y guarda la partida en el cristal correspondiente.



22
Por desgracia, lo siguiente que debes hacer es sortear 7 guillotinas seguidas, así que paciencia.



23
Entra por la puerta que verás al final. Coloca la dinamita en el lugar donde te señala la flecha.



24
Gracias a la explosión, puedes recoger el Security Pass de la caja fuerte. Luego vuelve a salvar la partida.



25
Sal de la estancia, supera de nuevo las trampas mortales, guarda tu avance y desciende por las escaleras.



26
Anda hacia la izquierda hasta que te toques con un aparato que te pide el Pase de Seguridad para continuar.



27
Cruza al siguiente edificio y habilita el aparato que pone en funcionamiento los aspersores de agua.



28
Vuelve a la zona donde estabas, que podrás atravesar sin problemas gracias al líquido elemento.



29
Pasa por la puerta, avanza un pelín y entra por otra puerta (abierta) de esa misma sala.



30
Comprobarás que hay tres taquillas: busca en la del medio y hazte con una pieza del Safe Code.



31
Más adelante hay un ordenador, justo delante de una pantalla de rayos. Acciónalo para detenerlos.



Corre hasta el final de la habitación y **pulsa el último ordenador**, que abrirá una puerta. Entra por ella.



En la parte izquierda están dispuestas varias estanterías. En la del medio está la **segunda pieza del código**.



Vete de la sala, recorre la siguiente y pasa por la puerta del final. Luego entra por la primera puerta que veas.



En esta habitación **busca en el Message Board** para dar con una nueva parte del **Código de Seguridad**.



Inutiliza otra pantalla de rayos con el ordenador que hay al lado y recoge una **Empty Battery**.



Tras unos pasos, darás con otro "ordenata". Trastea con él para obtener un **Pase de Seguridad**.



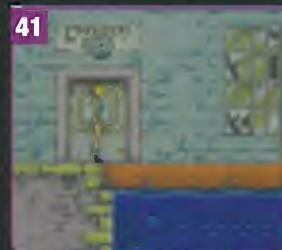
Márchate de aquí con viento fresco y, ya en la siguiente estancia, penetra por la puerta de la derecha.



Localiza la **caja de seguridad** y utilizando los códigos te harás con la llave de la **Planta Química**.



Ya puedes volver hasta el principio (es decir, al exterior), donde se encontraba el **Save Point**.



Después de salvar, nada hasta la otra orilla y entra en la **Chemical Plant** con la llave correspondiente.



Ve a la derecha y sube por las escaleras, que te conducen directamente a una **habitación llena de gas**.



Rellena tu energía y atraviésala corriendo. En el otro lado, recarga tu salud de nuevo y entra por la puerta.



Camina hacia la derecha, trepa por las escaleras y **deslízate por la rampa** que encontrarás.



Pasado esto, debes accionar una máquina que **activa de forma inmediata los ventiladores**.



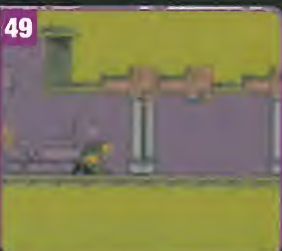
Parte hasta el **principio de esta Chemical Plant**, ve a la izquierda y baja por las escaleras.



Por aquí acabarás en otra **sala repleta de gas con un zombi**. No pares de correr y sal cuanto antes.



Después de tanta carrerita puedes **salvar el juego** justo al final del pasillo en el que te encuentras.



Pasa por la puerta y camina hacia la derecha, donde debes evitar nada menos que **cuatro "aplastadores"**.



Sigue por esta ruta, esquiva otros seis de estos "aplastadores" y por fin **guarda el avance**.



Dirige tus pasos hacia la izquierda, donde al cabo de un rato **hallarás otro ordenador**. Actívalo.



Márchate hacia las escaleras que has habilitado, **esquiva la lava morada** y trepa por las escaleras.



Éstas conducen hasta un **ordenador** que al accionarlo habilita una plataforma de la parte superior.



Ve de nuevo arriba, salva el juego y **sube por las escaleras** que están **junto al Save Point**.



Dirígete hacia la izquierda, elimina al hombre que te encontrarás y ¡sorpresa! **activa otro "ordenata"**.



Tras la zona que permanecía inaccesible se encuentran varios ítems, entre ellos una **batería y la Sub Dock Key**.



Sal de ahí y vete hacia la parte superior derecha del mapeado, donde tendrás que sortear más "aplastadores".



Salta a la plataforma que verás a continuación para conseguir la **tercera Empty Battery**.



Ahora toca volver al principio del nivel, así que **desciende** de la zona donde estás y **ve a la derecha** todo el rato.



Cuando llegues al agua, ve a la superficie y usa la **Sub Dock Key** para **desactivar los láser**.



Avanza por el pasillo y entra por una puerta en la que está escrito el **número 3** sobre ella.



Anda hacia tu derecha, cárgate a los tipos que te encuentres y **recarga una batería en una máquina**.



Regresa a la zona del Save Point y da un salto para **alcanzar la plataforma que queda a la derecha**.



Da otro salto y sigue yendo hacia la izquierda, donde verás otra puerta con el **número 2**. Ve por ella.



Camina un poco y luego **agárrate a las escaleras** que verás enfrente. Éstas **te llevarán a otra máquina**.



Vuelve a las escaleras y baja. Ya en el suelo, corre hacia la derecha para obtener otra **batería vacía**.



Ve ahora a la izquierda y salta al otro lado. Pasado un rato, realiza otro saltito para conseguir la **5ª batería**.



Desciende y ve a la derecha. Baja las escaleras y en la parte diestra podrás **recargar otra batería**.



Marcha hacia la izquierda, **baja las escaleras, mata al zombi y salta** para agarrarte a otras escaleras.



Sube por ellas, **fulmina al tipo de la pistola y guarda la partida en el cristal del suelo**.



Baja de nuevo por las escaleras, ve a la derecha y salta al otro lado, donde **te esperan varios zombis**.



Avanza un pelín más y ya puedes **recargar otra de las baterías** en el aparato correspondiente.



Vuelve sobre tus pasos y descende por los peldaños. En la parte derecha te espera la **última batería**.



Trepa por las escaleras, camina hacia la izquierda, sube por otras escaleras y salta a la derecha.



Anda un poco y ve **eliminando a los zombis que te molesten**. Al final se encuentra otra "maquinita".



Regresa atrás hasta que des con una puerta. Entra y avanza hasta el **Save Point**. Ya sabes qué hacer.



Sal por la **puerta 1**, corre por el pasillo y asciende por las **escaleras que están al lado de la piscina**.



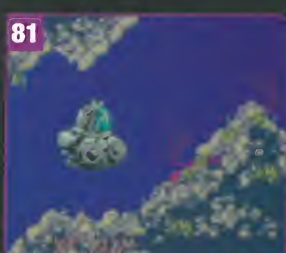
Salta a la plataforma, baja por los peldaños y en la parte derecha podrás **recargar la última batería**.



Acciona el aparato que se encuentra junto a las escaleras: **Lara se montará a bordo de un submarino**.



Dirígete al corredor de la parte derecha de la piscina, por el cual **saldrás a mar abierto**.



Orienta tu travesía hacia la parte superior derecha del escenario y **esquiva las minas** para finalizar el nivel.

ZONA ZERO

EL DIBUJO DEL MES



ROSEN PORTELLA FLORIT
(BALEARES)

Mari: ¡Huy, Rosen! ¡Tú sí que sabes ver la belleza de la hembra! Porque, digo yo, que todas esas que rodean a Link, no serán tan monas, ¿verdad, Jimmy?

Jimmy: ¿Me llamas feorro? Pues vale.

**REGALAMOS
CONTROLLER
PAK**



IVÁN CASTRO (VALENCIA)

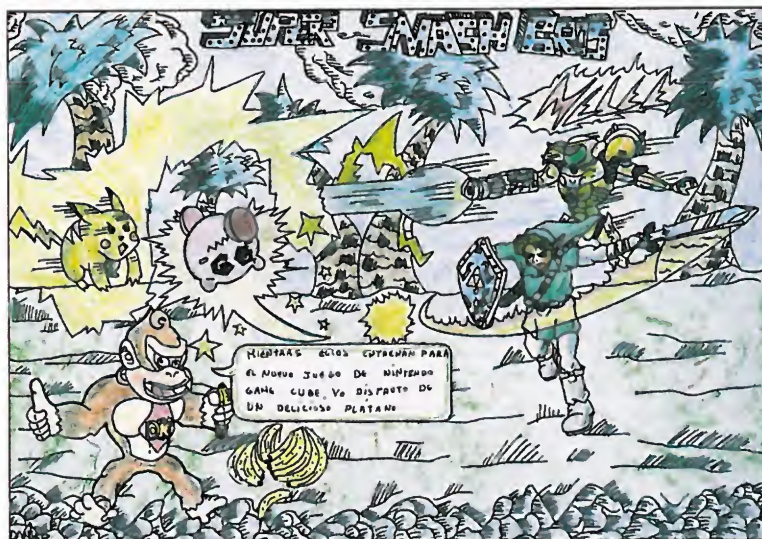


CRISTINA EXPÓSITO (CÁDIZ)



SUSANA CANO GARCÍA+CRISTINA/AGENTES NAVI (ASTURIAS)

Mari: ¿Que es un sapo sino la exacerbación del cante de "Los del Río"? El cabezón no tiene ni idea. **Jimmy:** ¡Eu quero bilAAR, croar la nocheE...! **Mari:** Jimmy sí canta peor, sí.



DANIEL GALLO (S.C. DE TENERIFE)

Qué manera de aprovechar para promocionar el terruño, ¿eh? Bueno, peor fue lo de Jimmy. Se tiró un día convenciendo a Duke para que le guardase los cerdos muertos.

¡OTRA OTRA!

Hola:

Os mando esta foto en la que sale mi hermano (el que está haciendo el gamborro) y yo, el que tiene entre sus manos la esperada GAMECUBE. Ya soy el segundo de España que la tiene.

No es nevera como la del de Burgos, es una caja para la Game Boy Advance y sus complementos.

Lo único que falta en esta foto es un bonito Controller Pak para una "amiga" mía llamada Nintendo 64.



Me llamo Borja San Miguel. Modulo de Bilbao (Vizcaya)

¿Ese del ojo extruso es tu hermano, Borja San Miguel, de Bilbao? Jimmy nos había dicho que eso era un estornudo tan grande que se había corporizado en un chaval en pantalón corto (con el frío que hace, era una buena teoría). En fin, Borja, como tú sales tan serio y digno, te trataremos con el mismo respeto que a una tos operística, es decir, mirándote con seriedad y diciéndote... ¡qué gracioso, macho! ¡Mádanos otra foto de tu hermano!

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSEJOS

LAS 6 FOTOS DEL DÍA EN QUE LOS DISCÍPULOS DE JIMMY DECIDIERON PROBAR LOS DEPORTES DE RIESGO (DICEN QUE REPETIRÍAN, Y TODO).

1 ENTRADA AL AUTOBÚS DE PROEIN

El barbas intenta enseñarle el abono transportes al señor "autobusero". Pero el hombre no le haría mucho caso, pues la posterior caída del envejecido le llamó más la atención.



2 COMPROBACIÓN DEL EQUIPO NECESARIO

Le dijimos a la Mari que mañana íbamos a practicar deportes de riesgo, y esto fue todo lo que nos metió en el macuto, la tía.



3 PRIMER INTENTO DE CONDUCIR UN QUAD

De nuevo el barbas asilvestrado dió la nota. Vió el rebaño de quads, y allá que fue, cual perro pastor, a llevarlo por donde él quería. No resultó.



4 SEGUNDO INTENTO DE CONDUCIR UN QUAD

Menos mal que el que iba con el barbas era más listo. Él sabía que para conducir estos bichos, hay que ponerse encima... y ya. No sabía nada más. De hecho, no acertó a encontrar por dónde se baja uno tras subirse. Dado el resultado con los quads...



5 PRIMER CONTACTO CON TIROLINA

"¡Hay que subir a la torre y tirarse!", nos dijo el monitor. "Usted primero", soltó de inmediato el barbas, mientras salía corriendo. Menos mal que el listo y valiente, empezó a subir la torre. A los dos pies de altura, cayó, y quedó muy satisfecho de su probada hombría.



6 SEGUNDO CONTACTO CON TIROLINA

"¡Viva Gokuh!", se oyó gritar al barbas, que había salido corriendo para tomar carrerilla y, de un salto con anterior tropezón, alcanzar la torre. Pasó por encima de ella, y todo el mundo aplaudió mientras caía por el otro lado. Es un gran discípulo.



top 10 logos

1	04003	6	05004
2	04008	7	0004
3	NO FEAR 03001	8	03011
4	04013	9	03020
5	04044	10	04037

top 10 tonos

BRYAN ADAMS - EVERYTHING I DO	11520
TITANIC	10481
MISSION IMPOSIBLE	10451
RICKY MARTIN - SHE BANGS	20035
C. AGUILERA - GENIE IN A BOTTLE	20020
BATMAN	11246
ENRIQUE IGLESIAS - ALL I NEED	10688
BLUE X - DA DI DA, DA DI DU	10062
MUSE	11008
U2 - SUNDAY BLOODY SUNDAY	11018



906 423 907

www.club-movil.com

Llama al 906 423 907, indica el código del logo o tono que desees y lo tendrás en cuestión de segundos!!!

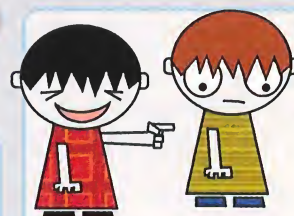
ALIENS 01003	13002	TIME FOR PARTY 13043	10006	10028
02026	WUK! 02025	JAPAN 00077	02004	02002
02030	02044	BAD CALI 03019	00025	04010
00050	00040	09002	04012	04026
04018	10005	02040	04031	00009
02017	02006	00047	10042	10007
04004	00066	00045	00065	00069

éxitos

English Horn	10156
Lady	10154
Offspring - Original prankster	10189
Bsb - Arthur	10434
Paint it Black	20032
Beatles	11381
Phil Collins - Something in the air	11400
U2 - Stock in moment you can't get out it	11506
Bsb - The Call	11546
12 Days	10154
99 Red Ballons	2001
Abba - Dancing queen	2002
Ace of base	2003
Alanis M - Head over	2004
Alanis M - That would be good	2005
Aqua	2006
Beach Boys	2007
Beauty Day	2008
Bee Gees	2009
Bitter Sweet Symphony	2010

cine y tv

Cazafantasmas	10443
Yupi yupi hey	10447
Stars Wars	10457
Superman	10458
Aladdin	10469
7 novias para 7 hermanos	10476
Cosas de casa	10485
Evita	10489
Dos hombres y un destino	10544
El gran halcon	10554
Pipi Calzaslargas	10643
Fantasia	11053
Oficial y caballero	11250
Dirty Dancing	11517
Pretty Woman	20033
Rocky	20034
Sitting on the dock of the bay	20036
Smoke on the water	20037
Stairway to heaven	20038



TELE BROMA

Te gustaria gastar una broma a tus amigos?

906 423 774

PRECIO MÍN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN. VÁLIDO PARA TODO TIPO DE MÓVILES

CIBERNOVIOS

¿Te gustaria tener una pareja a tu medida?

906 424 595

PRECIO MÍN. LLAMADA 0,72 EUROS/MIN. SÓLO VÁLIDO PARA MOVISTAR.

TELEAMIGOS



Envía el Mensaje: 28soy.chico/a + 4 palabras que te definan (separadas x espacios) al 575 y te conectaremos con el chico/a que mas se parezca a ti

0,90 EUROS/MENS-UE

ARMY MEN ADVANCE

- Password para desbloquear todos los niveles: Enorme, el trucoje éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.
- Passwords específicos de cada nivel:
 - 2 HJRDCMHC
 - 3 GGRSGJMC
 - 4 FSRSMKMC
 - 5 DQRNBBMC
 - 6 CSRJGCMC
 - 7 BQRDMPC
 - 8 TJRDQFPC
 - 9 SGRSCQPC
 - 10 RJRNLRPC
 - 11 QGRNRSPC
 - 12 PSRJCTPC



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

- Desbloquear el modo Magician. Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIRE-BALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.
- Lista de ítems. Para que sepas exactamente qué te metes "pal cuelpo", aquí tienes la lista de ítems con sus efectos correspondientes (largos y afilados, evidentemente).
- Poción
Recupera 20HP.
- Carne
Recupera 50HP.
- Carne con especias
Recupera 100HP.
- Poción Hi
Recupera 250HP.
- Poción Ex

- Recupera todo el HP.
- Antídoto
Cura veneno.
- Cura de maldición
Cura maldición.
- Mente Fix
Recupera el 30% MP.
- Mente Hi
Recupera 50% MP.
- Mente Ex
Recupera todo el MP.
- Corazón
Recupera 10 corazones.
- Corazón Hi
Recupera 25 corazones.
- Corazón Ex
Recupera 50 corazones.
- Corazón Mega
Recupera 100 corazones.

CHUCHU ROCKET!

- Modo difícil en Puzzle 1P. Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- Pasando de los créditos. Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- Modo Manía en Puzzle 1P. Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- Modo Special en Puzzle 1P. Vamoooo, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.

EARTHWORM JIM

- Saltar al nivel
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.

- Saltar al nivel
Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.
- Saltar al nivel
For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.
- Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.
- Saltar al nivel
Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.
- Saltar al nivel
What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



ESPN X GAMES SKATEBOARDING

- Combos más fáciles en el modo Vert X. Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el rail. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noseroack.
- Despegue: En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegues al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.

IRIDION 3D

- Desbloquear todos los niveles
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SHOWT1M3**
- Ver los jefes finales: En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".



JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

- Modo "Expert": Una vez completado el juego (sí, ya, no es moco de pavo) podrás acceder al nivel de dificultad "Expert". Para activarlo, simplemente cargar el archivo del juego acabado y comienza de nuevo.

KONAMI KRAZY RACERS

- Desbloquear a Bear: Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2**. Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el diamante azul que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.
- Desbloquear a King: King se esconde en **Sky Bridge 2**. Empieza una carrera, agarra una campana azul y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul. Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.
- Desbloquear a Vic Viper: Este chavalín se esconde en **Moon Road**. Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Termina la carrera, salva y prueba el nuevo despeinado crónico potencial.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

- Turbo en la parrilla de salida: Como en cualquier Mario Kart, puedes salir disparado al empezar la carrera pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.
- Nueva pantalla de presentación: Aunque el cambio no sea mucho, encontrarás una pantalla de presentación con algunas diferencias si completas todos los circuitos en 50cc,

RUGRATS: CASTLE CAPERS

Nivel	Password
2	QGPCJNWXGWC
3	QQTKJYWLKGF
4	CTKLJKGLSCQR
5	RLPTTKGLWKWP
6	FZLDVHMMQQR
Final	JSJRJKSLXCFJ



- 100cc, y 150cc.
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP: Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas (y no vale bajarse del Kart y meterse en la fuente, so Jimmy).
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial: Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.
- Desbloquear la Copa Especial: Facillito, sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

- Modo Trucos
Para desbloquearlo introduce como password lo siguiente en la pantalla de título principal: **L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT.**
- Todas las armas
Una vez activado el modo trucos comienza a jugar en el nivel que te plazca y, durante la partida, mantén presionado SELECT y pulsa el botón B.
- Continues Infinitos
Con el modo trucos activado y una vez comience la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces B. La cuenta se detendrá, y podrás volver a intentarlo cuantas veces quieras. De nada.
- Al libre albedrío
Muy útil para divisar todo el mapeado. Ya sabes, con el modo trucos activado. Comienza una partida y, pulsando SELECT, muévete por la pantalla con la cruceta.
- Ver todos los niveles
Presiona esta combinación en la pantalla de título: **L, SELECT, A,**

- SELECT, R, A, L y SELECT.** Ahora pulsa SELECT y R o L para echar un vistazo a lo que más te interese de cada nivel. Para salir pulsa Izquierda.

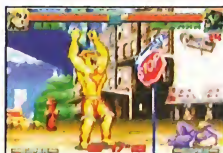
SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- Seleccionar Nivel.
Tan fácil como introducir este password: **JV31-**
- Más cosas. Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce como password: **SP1DY**
- El principio del final.
Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**



STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

- Movimientos especiales con la gorra. Si tienes problemillas al hacer los golpes especiales en la cruceta de GBA, empieza una partida de un jugador y, sin pausar, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, y A. Debes hacerlo muy deprisa. Ahora sólo tienes que pulsar una dirección en la cruceta y el botón correcto para hacer movimients especiales.
- Juega en los modos Survival y Time Attack. Estos dos modos aparecerán terminando el juego un par de veces.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

- Hechizo Flipendo. Este primer hechizo, que deja a todo el mundo... anonadado, te lo enseña el Profesor Quirrell. Lanzas una bola de energía en línea recta.
- Hechizo Alorah. Hermione es el que enseña este útil hechizo, que sirve para abrir puertas con cadena.
- A por el troll. Acércate al espécimen y, cuando eleve su porra, retrocede y haz que se trague un Flipendo. Entonces, cuévalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.



DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que

esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.

- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.



ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa (2) (2) (2) (2) (2), luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:**

Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.

- **Test de sonido.** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.

NBA LIVE 2000

- **Obtén a Michael Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking

total de 99, lo que no está nada mal.

- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".



PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha, en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Slata del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú.

Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.

- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
- **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, con su nombre y su número en pantalla, deja quietecito el mando y aprende lo que es buena música.



PERFECT DARK

Combat Simulator
Vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que

se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construir un escenario fácil con Easy Sims. Sávalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lio". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro.



RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa (2) en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y acelera hasta que atraveses el muro.

1000

descuento

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • C de Hormigueros, 124, pta 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 595 pts., Baleares + 795 pts.).

NOMBRE PEDRO
 APELLIDOS RUIZ ACEVEDO
 DIRECCIÓN C/ LARGA N° 28
 POBLACIÓN ROLLULLOS DE LA MITACIÓN
 CÓDIGO POSTAL 41110 PROVINCIA SEVILLA
 TELÉFONO 955765177 MODELO DE CONSOLA G.B.A.

TARJETA CLIENTE SI ☒ NO ☐ NÚMERO 999 82507 53962

Dirección e-mail

CENTRO MAIL



8.995
7.995 = 48,05 €

SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anotación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL, Camino de Hormigueros, 124 portal 5 - 5 F - 28031 - Madrid.

Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

CADUCA EL 31/01/2002 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

80 | NINTENDO ACCIÓN Nº 110

Informática y videojuegos

GAME BOY ADVANCE



MODADA ROJA TRANSPARENTE BLANCA AZUL TRANSPARENTE

**COMPRA YA TU GB ADVANCE
Y LLÉVATE DE REGALO
UNA EXCLUSIVA LÁMPARA**

**126,15 €
20.990**

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



**57,04 €
9.490**

CASPER



**45,02 €
7.490**

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



**51,03 €
8.490**

CHU CHU ROCKET



**54,03 €
8.990**

DOOM



**57,04 €
9.490**

FINAL FIGHT ONE



**51,06 €
8.495**

GRADIUS ADVANCE



**54,03 €
8.990**

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



**51,03 €
8.490**

INSPECTOR GADGET



**51,03 €
8.490**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



**54,03 €
8.990**

KAO THE KANGAROO



**51,03 €
8.490**

LADY SÍA



**54,06 €
8.995**

LUCKY LUKE WANTED!



**54,03 €
8.990**

MARIO KART SUPER CIRCUIT



**42,04 €
6.995**

MEGAMAN: BATTLE NETWORK



**51,06 €
8.495**



**54,03 €
8.990**

PHALANX



**57,04 €
9.490**

RAYMAN ADVANCE



**51,06 €
8.495**

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER



**57,04 €
9.490**



**42,04 €
6.995**

**Compra
HARRY POTTER
Y LA PIEDRA FILOSOFAL
y entra en el sorteo de una
TELEVISIÓN/VIDEO SAMSUNG.**



SPIDER-MAN: MYSTERY'S MENAGE



**57,04 €
9.490**

SPYRO: SEASON OF ICE



**51,06 €
8.495**

SUPER BUST-A-MOVE



**51,06 €
8.495**

SUPER MARIO ADVANCE



**42,04 €
6.995**



**51,06 €
8.495**



**51,06 €
8.495**



**42,04 €
6.995**



**54,03 €
8.990**

G. BOY COLOR POKÉMON + POKÉMON CRISTAL



**108,12 €
17.990**

GAME BOY COLOR



**51,08 €
13.490**

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



**39,01 €
6.490**

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



**39,01 €
6.490**

POKÉMON CRISTAL



**42,01 €
6.990**

POKÉMON ORO



**42,01 €
6.990**



**42,01 €
6.990**



**39,01 €
6.490**



**39,04 €
6.495**



**36,00 €
5.990**



**36,00 €
5.990**



**36,00 €
5.990**



**57,04 €
9.490**



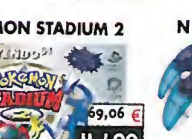
**57,04 €
9.490**



**59,06 €
11.490**



**59,06 €
11.490**



**114,13 €
18.990**



- A CORUÑA**
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 0981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 0981 599 288
- ÁLAVA**
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 0945 134 149
- ALICANTE**
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 0965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 0965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fuster-Júpiter 0966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 0965 467 959
- ALMERÍA**
Almería Av. de La Estación, 14 0950 260 643
- BALEARES**
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 0971 405 573
Ibiza C/ Via Púnica, 5 0971 399 101
- BARCELONA**
Barcelona
• C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 0934 860 064
• C.C. La Maquinista, C/ Català Asunción, s/n 0933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 0934 126 310
• C/ Sants, 17 0932 966 923
• C.C. Diagonal Mar, Av. Diagonal Mar, 3 Local 3660-3670
Badalona
• C/ Soledad, 12 0934 644 697
• C.C. Montigall, C/ Olot Palme, s/n 0934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro, A-18, Sor. 2 0937 192 097
Manresa C/ Alcalde Amengou, 18 0938 730 838
Mataró
• C/ San Cristóbal, 13 0937 960 716
• C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 0937 586 781
- BURGOS**
Burgos C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León 0947 222 717
- CÁCERES**
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 0927 626 365
- CÁDIZ**
Jerez C/ Marimanta, 10 0956 337 962
- CASTELLÓN**
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 0964 340 053
- CÓRDOBA**
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n 0957 468 076
- GIJÓN**
Gijón C/ Emilio Grahl, 65 0972 224 729
Figueras C/ Morera, 10 0972 675 256
- GRANADA**
Granada C/ Recogidos, 39 0958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión 0958 600 434
- GUIPUZCOA**
San Sebastián Av. Isabel II, 23 0943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 0943 835 293
- HUELVA**
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 0959 253 630
- JAEÉN**
Jaén Pasaje Maza, 7 0953 258 210
- LA RIOJA**
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 0941 207 833
- LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 0928 418 218
• Pº de Chil, 309 0928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 0928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta 0928 792 850
- LEÓN**
León Av. República Argentina, 25 0987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 0987 429 430
- MADRID**
Madrid
• C/ Preciados, 34 0917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 0915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038 0913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13, Av. Guadalupe, s/n 0917 756 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 0918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasaola, 26 0916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 0916 813 538
Las Rozas C.C. Burgoentro II, Local 25 0916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 0916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 0917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 0916 562 411
Ylitalba C.C. Planetocio, Av. Juan Carlos I, 46, 0918 492 379
- MÁLAGA**
Málaga C/ Almansa, 14 0952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 0952 463 800
- MURCIA**
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 0968 294 704
- NAVARRA**
Pamplona C/ Pinlor Asarta, 7 0948 271 806
- PONTEVEDRA**
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6, C/ Calvo Sotelo, s/n 0986 853 624
Vigo C/ Eiduayen, 8 0986 432 682
- SALAMANCA**
Salamanca C/ Toro, 84 0923 261 681
- SANTA CRUZ DE TENERIFE**
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 0922 293 083
- SEVILLA**
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 0954 675 223
• C.C. Pza. Amas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 0954 915 604
- TARRAGONA**
Tarragona Av. Catalunya, 8 0977 252 945
- TOLEDO**
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 0925 285 035
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 0963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 0963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda 0961 566 665
- VALLADOLID**
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 0983 221 828
- VIZCAYA**
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 0944 103 473
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• C/ Antonio Sangeris, 6 0976 536 156
• C/ Cádiz, 14 0976 218 271



Promociones y ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico, no acumulables a otras ofertas y promociones.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

GAME BOY ADVANCE

¿Qué juegos necesito y cuáles necesitaré?

Reportaje especial. Todos los juegos que puedes encontrar de Game Boy Advance y los mejores que están por venir. Incluye proyectos de futuro, sorpresas y consejos de compra... ¡¡con todos los precios en EUROS y PESETAS!!



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFA

Todos los pasos para acabar la aventura de Game Boy Color



POKéMON CRISTAL

Manual de estrategia para entrenadores y entrenadoras

SUPER SMASH BROS.

Así se luchará en GameCube

Esto sí es lucha. Bueno, lo será, cuando llegue por fin aquí. Pero nosotros ya tenemos este DVD, lo hemos jugado y hemos hecho un REPORTAJE espectacular.



Y ADEMÁS...

REVIEWS para empezar bien el 2002: El Planeta de los Simios, Jedi Power Battles, Jackie Chan, Megaman, The Fish Files... y muchos más juegosos.

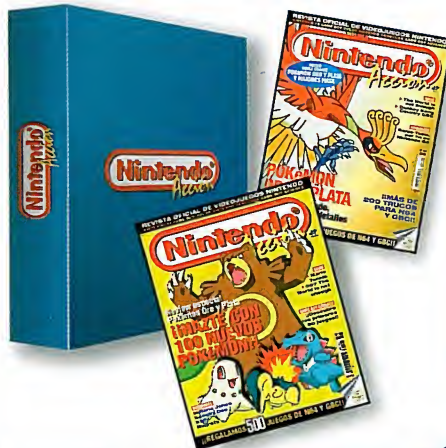
SUSCRÍBETE A **Nintendo Acción** Y CONSIGUE TU REGALO

**PAGA 10 NÚMEROS
Y RECIBE 12**



Por el precio de 10 números
 $10 \times 2,95\text{€} = 29,50\text{€}$ (4.908 Ptas.)
 recibirás los próximos
 12 números de Nintendo Acción,
 ahorrándote 5,90€ (982 Ptas.)

**ARCHIVADOR
+ 2 REVISTAS**



Por el precio de 12 números
 $12 \times 2,95\text{€} = 35,40\text{€}$ (5.890 Ptas.)
 consigue 14, esto es,
 2 meses más de suscripción
 y el archivador para que tengas
 tus revistas siempre a mano.
 Un regalo de más
 de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).

**RELOJ
GAME BOY**



Por sólo 35,40€ (5.890 Ptas.)
 disfruta en tu casa de los
 12 números de Nintendo Acción
 y de este estupendo
 reloj Game Boy

**SUSCRÍBETE
HOY MISMO
POR:**



TELÉFONO

906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)

@ E-mail

suscripcion@hobbypress.com



CORREO

Envía el cupón adjunto que no
 necesita sello. O si lo prefieres
 mételo dentro de
 un sobre y envíalo a:

Apdo. Correos 226
 Alcobendas
 Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

• Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.

• De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.

• No se aceptan suscripciones fuera de España.

• Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.

• Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and © Trademarks of Nintendo.



MARIO KART
SUPER CIRCUIT

Un cartucho, cuatro jugadores. No hay reglas.

Nintendo
GAMING 24:7.